

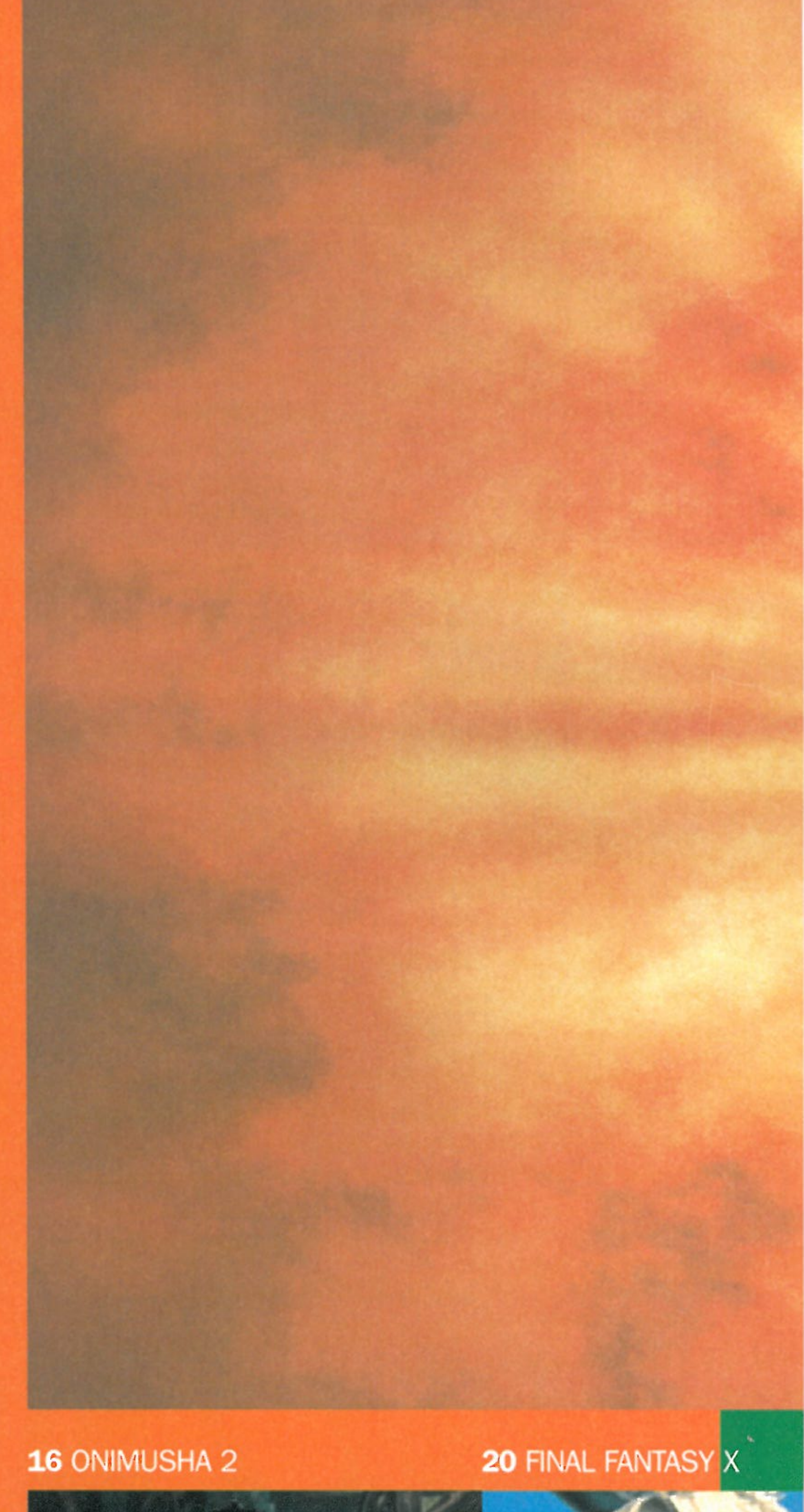
PLANETstation
PLAYSTATION™ Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE
TOMB RAIDER:
THE ANGEL OF DARKNESS
DE ENTRE LOS MUERTOS
ESPECIAL
MUNDIAL DE FÚTBOL
ALLÁ VAN CON EL PÍXEL EN LOS PIES
VIRTUA FIGHTER 4
LA SAGA RENACE DE SUS CENIZAS
GRANDIA 2
UNA PEQUEÑA GRAN OBRA DE ARTE
¡¡¡SORTEAMOS!!!
10 DVD DRAGON BALL
10 JUEGOS GIANTS
CITIZEN KABUTO
NÚMERO 42 ESPAÑA 2,98 EUROS
20042
8 421174 023497
editorial aurum
ONIMUSHA 2
EL SURVIVAL HORROR DE CAPCOM NOS SUMERGE EN EL JAPÓN MEDIEVAL
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2
EL VAMPIRO SIEMPRE CHUPA DOS VECES
FINAL FANTASY X
LA DÉCIMA FANTASÍA DE SQUARE SE ACERCA POR FIN A PS2

PLANETSTATION 42 MAYO 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@ed-aurum.com
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Tonio L. Alarcón **REDACTOR** Carlos Fernández **DISEÑO GRÁFICO** Montse Solernou
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción). Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: publi@ed-aurum.com
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98

DESPEGUE

Todos aquellos que echaban de menos la saga *Final Fantasy* desde aquella lejana novena parte para PS One deben estar ahora más contentos que Espinete en un congreso de faquires. A la reciente aparición de *Final Fantasy VI* y la inminente llegada de *FF X* hay que sumarle ahora la agradable sorpresa de la reedición de las partes cuarta y quinta de la saga. Sobre todos ellos encontraréis información en este número, pero los buenos aficionados a los RPG tampoco deberían perderse el análisis de *Grandia 2*, una joya que bien merecía una portada. Sin embargo, como no sólo de rol vive el jugón, en *PlanetStation* no nos hemos olvidado del otro gran acontecimiento que se aproxima: el Mundial de Fútbol. En la Redacción encontramos grandes aficionados al deporte rey (aficionados a verlo por la tele, por supuesto) que han creado un reportaje impresionante. Modestos que somos. ¿Y qué decir del retorno de Lara en exclusiva para PS2? Pues sólo que Snatcher consiguió separarse un momento de la barra (libre) de la discoteca donde tenía lugar la presentación para enterarse de todos los detalles de *Tomb Raider: The Angel of Darkness*.

planet@ed-aurum.com



16 ONIMUSHA 2 **20** FINAL FANTASY X





EL FUTURO DEL GRAN TURISMO

CON LA VERSIÓN PAL DE *GRAN TURISMO CONCEPT* 2001 YA CONFIRMADA OFICIALMENTE Y LOS NUEVOS DETALLES DE *GT 4*, PARECE QUE LA MÍTICA SAGA DE CONDUCCIÓN DE POLYPHONY DIGITAL TIENE CUERDA PARA RATO

Hace ya algunos meses os informábamos de la aparición en Japón de *Gran Turismo Concept 2001*, algo así como la actualización de *GT 3*. Los fans de la saga de conducción por excelencia pueden estar de enhorabuena, porque recientemente Sony ha confirmado que el juego también verá la luz en Europa próximamente.

Durante el mes de julio se lanzará la versión PAL de la última obra de Polyphony Digital y, en un detalle por parte de Sony, parece que el precio será algo más bajo que el habitual en los lanzamientos para PS2 (se habla de unos 30 euros).

Las novedades que ofrece esta especie de *Gran Turismo 3.5* son numerosas. El juego incluye unos 80 coches entre los que se encuentran numerosos *Concept Cars* que se han presentado en los últimos salones relacionados con el mundo del automóvil. Además, la versión PAL contará con 20 bólidos europeos, japoneses y americanos que no aparecían en la edición original nipona.

Por lo que se refiere a los circuitos, entre los 5 disponibles se encontrarán algunos de *Gran Turismo 3*, pero también podremos recorrer algunos del *GT* original. Según los desarrolladores, *Concept 2001* ofrece unas 30 horas de juego repartidas entre los modos de Carrera Sencilla, Carrera Libre u opciones multijugador que incluirán la posibilidad de disputar partidas con un cable iLink. Pero la gran novedad estará en la obtención de licencias, ya que nos encontraremos con nuevas pruebas que superar.

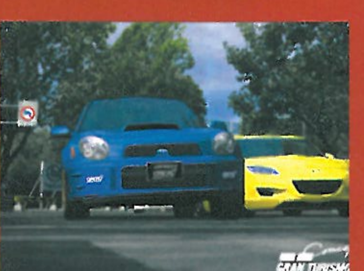


Sin duda todas estas características van a poner los dientes largos a todos aquellos que disfrutaron del estreno de la serie *Gran Turismo* en PS2, aunque no podemos olvidar que este juego no es más que un aperitivo del auténtico paso adelante de la saga.

Gran Turismo 4 va a contar con detalles tan impresionantes como la ansiada deformación de los vehículos, efectos atmosféricos en tiempo real o los inevitables nuevos y espectaculares circuitos. Sin embargo, la novedad más esperada de esta cuarta parte será el provecho que va a sacar Polyphony Digital de la conexión a Internet de la PlayStation 2. Además de los coches que ofrezca de serie el juego y de los que se puedan desbloquear, también será posible bajarse vehículos desde Internet para después guardarlos en el disco duro de la consola. Sin duda es una opción más que prometedora, pero todavía nos tocará esperar bastante tiempo hasta poder probarla ya que por lo menos hasta el 2004 *Gran Turismo 4* no verá la luz. Y eso siendo optimistas, porque teniendo en cuenta los retrasos que sufrió *GT 3*, la espera puede ser más larga.

EL JUEGO INCLUYE UNOS 80 COCHES ENTRE LOS QUE SE ENCUENTRAN NUMEROSOS *CONCEPT CARS* QUE SE HAN PRESENTADO EN LOS ÚLTIMOS SALONES RELACIONADOS CON EL MUNDO DEL AUTOMÓVIL









SONY AMERICA ANUNCIA SUS PLANES ON-LINE

Tras el anuncio por parte de Sony Japón de su estrategia *on-line*, recientemente le ha tocado el turno a la central americana de la compañía. El adaptador de banda ancha destinado a Estados Unidos se pondrá a la venta durante el mes de agosto a un precio de 39,99 dólares (unos 46 euros). A diferencia de lo que ocurrió en Japón, no se venderán packs con el adaptador y el disco duro, sino que se incluirá una tarjeta Ethernet y un módem que servirá para todo tipo de conexiones.

La intención de Sony America es que cada usuario pueda escoger su proveedor de acceso a Internet e incluso que sea posible aprovechar el mismo de la conexión de un PC. De todas formas, también se proporcionarán discos de instalación de empresas como American Online, Earthlink o AT&T.

Por lo que se refiere a los juegos, con el adaptador de banda ancha se regalarán algunas *demos*, pero además Sony ha anunciado que unos 12 juegos *on-line* estarán disponibles el mismo día del lanzamiento de este ansiado aparato. Entre ellos estarán *Twisted Metal Online*, *SOCOM: Navy Seals*, *Frequency*, *Tony Hawk's Pro Skater 3* o *Tribes: Aerial Assault*.



ACTUALIDAD

SQUARE SIGUE VOLVIENDO LA VISTA ATRÁS

Teniendo en cuenta el tremendo éxito de ventas que ha supuesto el lanzamiento del magnífico *Final Fantasy VI* (algo en lo que ha tenido mucho que ver la *demo* de *Final Fantasy X*), no es de extrañar que Square Europa haya decidido continuar sacando partido a sus juegos clásicos de Super Nintendo.

Siguiendo con la cuenta atrás, dentro de muy poco podréis encontrar en las tiendas las versiones para PS One de *Final Fantasy IV* y *Final Fantasy V*. Ambos juegos se venderán conjuntamente bajo el nombre de *FF Anthology* y lo más probable es que su precio sea bastante asequible. Al igual que la sexta parte de la saga, ninguno de los dos títulos llegarán traducidos al castellano.

Esperamos que, ya que Square ha decidido echar la vista atrás para no dejar abandonados a los usuarios de PS One, la compañía japonesa se anime a traer a Europa esa maravilla para la gris de Sony llamada *Chrono Cross* que hace tiempo ya pueden disfrutar en medio mundo.



EL RETORNO DE RAYMAN

Ubi Soft ha anunciado recientemente el próximo retorno de su personaje más carismático. Estamos hablando, por supuesto, de Rayman, que volverá con la tercera parte de sus aventuras, subtitulada *Hoodlum Havoc*.

Aunque aún no hay fecha concreta para el lanzamiento del juego, todo parece indicar que estará listo durante el próximo otoño. *Rayman 3: Hoodlum Havoc* verá la luz en Estados Unidos y Europa en versiones para todas las consolas de última generación y ordenadores PC.

De esta manera, el héroe sin brazos ni piernas continuará sumando copias vendidas a los 10 millones que ya ha alcanzado con sus 3 aventuras oficiales y los más recientes *Rayman M* y *Rayman Rush*.



BREVES

MÁS SOBRE LA PLAY 3

Shinichi Okamoto, director técnico de Sony, continúa dando algunos datos sobre la futura PlayStation 3. Esta vez el escenario escogido ha sido la Game Developers Conference, donde Okamoto desveló que el procesador de la consola (hasta ahora conocido como CELL) se llama en realidad Grid. Este procesador está siendo desarrollado conjuntamente por Sony, IBM y Toshiba y parece que será 1.000 veces más potente que el de PS2. De todas formas, aún falta bastante tiempo para que esta tecnología esté lista y todavía falta algo más para que se integre en lo que será la sucesora de la PlayStation 2.

CONTRA: VUELVE UN MITO

Konami ha sorprendido a propios y extraños anunciando una nueva entrega de su mítica saga *Contra*, bastante olvidada durante los últimos años. No se conocen todavía demasiados datos sobre este prometedor título, pero por ahora se ha confirmado que el juego aparecerá en versión para PlayStation 2 y que, por supuesto, contará con un radical lavado de cara a nivel gráfico acorde con los tiempos que corren.

CAPCOM NO HACE VACACIONES

Capcom es una inagotable fuente de noticias. La compañía parece inmersa en una interminable huelga a la japonesa, ya que después de finalizar el desarrollo de *Onimusha 2* (un auténtico éxito en Japón) y con bombazos como *Devil May Cry 2* o la versión del primer *Resident Evil* para GameCube entre manos, parece que están trabajando en otro proyecto secreto. IGN ha desvelado que el juego se llama provisionalmente *Glass Rose* y que aparecerá a finales de año en formato PlayStation 2 y GameCube.

LOS PERSONAJES DE *FF XI* COSTARÁN DINERO

Si el mes pasado os anunciábamos la cuota mensual que deberán pagar los japoneses para jugar a *Final Fantasy XI* (1.280 yenes), ahora Square ha anunciado que también será necesario abonar 100 yenes mensuales extra (unos 90 céntimos de euro) por cada uno de los personajes que hayamos creado. Parece que si a algún usuario se le olvida pagar esta cantidad, su personaje pasará a mejor vida.

BANDERAS FICHA POR PLAY2

Aunque ahora todavía no se ha hablado demasiado de ella, seguro que la película *Ecks vs. Server* va a ser uno de los bombazos de final de año. Su estreno está previsto para el mes de noviembre, y sus protagonistas son nada más y nada menos que nuestro Antonio Banderas y la Ángel de Charlie Lucy Liu.

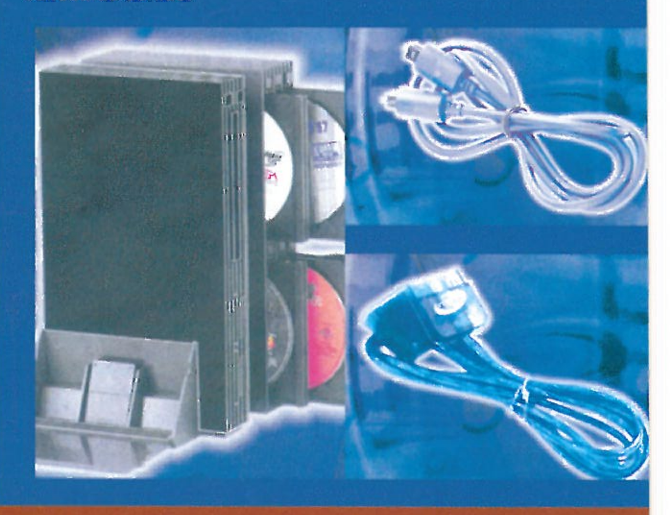
El film va a contar con una versión videojueguil para PlayStation 2 que distribuirá en nuestro país Ubi Soft y que seguirá fielmente el desarrollo de la película. En ella Banderas encarna al agente Jonathan Ecks del FBI, mientras que Liu interpreta a Sever, perteneciente a la Agencia de Seguridad Nacional. Básicamente, el argumento gira entorno a los enfrentamientos entre los dos espías, algo que también encontraremos en el juego. *Ecks vs. Sever* ofrecerá más de 20 misiones y varios niveles multijugador en escenarios sacados directamente de la película, todo ello utilizando el motor Lithtec, cuya tecnología ya se usó en el exitoso *No One Lives Forever* de PC.



NUEVOS PERIFÉRICOS

Nyko nos presenta tres nuevos periféricos destinados a PlayStation 2. El primero es una torre vertical que tiene dos funciones. Para empezar permite almacenar hasta 12 CD o DVD (aunque es posible añadir más torres para tener más capacidad de almacenamiento). Además también hace las funciones de soporte de la consola con el objetivo de no tener problemas de estabilidad.

Los otros dos accesorios son dos cables muy útiles. Uno es un cable de extensión para controladores (que también puede utilizarse con mandos de PS One o PS2) con una longitud de 2 metros. El otro es un cable óptico que nos permite obtener una mayor calidad de sonido.



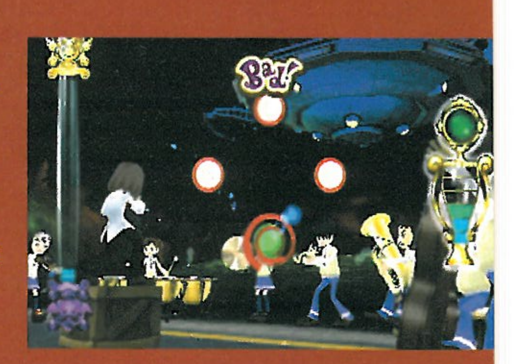
UNOS JUEGOS FRESQUITOS

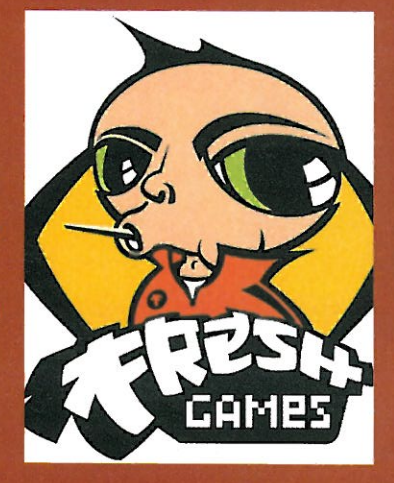
Eidos Interactive (compañía distribuida en nuestro país por Proein) va a poner a la venta en Estados Unidos y Europa una nueva línea de juegos que ha bautizado como Fresh Games. Se trata de una serie de títulos japoneses que llaman la atención, sobre todo, por su originalidad.

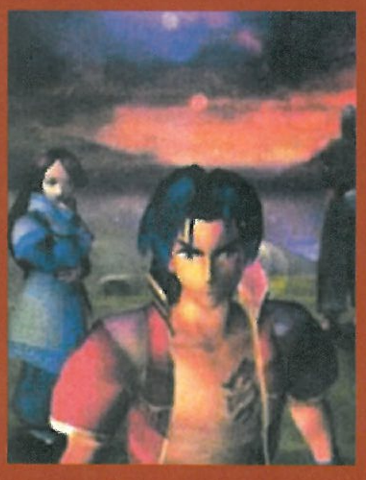
Los tres primeros títulos de esta gama han sido desarrollados curiosamente por Sony para PlayStation 2 y son *Mr Moskeeto*, *Mad Maestro!* y *Legaia 2: Duel Saga*. El primero es quizás el más cercano al surrealismo, ya que deberemos meternos en la piel (o, mejor dicho, en las alas) de un mosquito que debe absorber tanta sangre como pueda durante el verano para sobrevivir al posterior invierno. Por supuesto, la familia a la que piquemos intentará chafarnos por todos los medios.

Mad Maestro!, por su parte, nos propone asumir el papel de un director de orquesta que debe salvar el Salón de Conciertos de su ciudad de ser destruido consiguiendo que su agrupación musical realice una actuación memorable.

Por último, de *Legaia 2: Duel Saga* podría decirse que es el más normal de los tres. Se trata de un juego de rol en 3D, segunda parte del exitoso *Legend of Legaia*, y que destaca sobre todo por su original sistema de batalla.







SQUARE VUELVE A NINTENDO

Después de meses de acercamientos, por fin se ha confirmado oficialmente la noticia: Square volverá a trabajar para las consolas de Nintendo. El cisma que se produjo cuando Square decidió llevarse su saga *Final Fantasy* a PlayStation parece que se ha solucionado, algo que sorprende teniendo en cuenta que ahora Sony posee el 19% de Square.

Para poder desarrollar títulos para las máquinas de Nintendo, los creadores de *Vagrant Story* han optado por crear una empresa subsidiaria llamada Game Designers Studio que en principio producirá juegos para Game Boy Advance, una iniciativa que Sony vería con buenos ojos. El primero de estos juegos será *Final Fantasy Tactics*, una secuela del título del mismo nombre que ya apareció en PSX.

El otro proyecto del que se ha hablado no ha sido confirmado oficialmente, pero todo parece indicar que Sony se opondrá si tiene visos de convertirse en realidad. Se trata de un juego para GameCube basado en la serie de animación *Final Fantasy Unlimited* (que se emite en Japón) y que permitiría la conexión entre el Cubo y la GBA.

De todas formas, el acuerdo entre estos dos gigantes del videojuego no parece hacer peligrar la exclusividad de la saga *Final Fantasy* en PlayStation 2.

LOS POKÉMON SE ACERCAN DE NUEVO

Para regocijo de muchos y para desespero de unos pocos que ya están hartos de estos monstruitos, os ofrecemos los primeros detalles del estreno de los Pokémon en Game Boy Advance, desvelados hace poco por la prestigiosa revista japonesa Famitsu. El originalísimo título del juego es *Pokémon Advance* y en él se podrán encontrar hasta 351 de estos monstruos de bolsillos. Entre ellos se encuentran los 151 de las dos primeras entregas, los 100 de la tercera y 100 nuevos personajes.



SEGA SACA PARTIDO A SUS CLÁSICOS

Desde que decidió centrarse en el desarrollo de software, Sega no le ha hecho ascos a ninguna plataforma. Ahora la compañía japonesa ha decidido sacarle partido a algunos de sus viejos y nuevos clásicos realizando nuevas versiones para las plataformas actuales.

La mayor agraciada va a ser la Game Boy Advance de Nintendo, ya que contará con versiones de *Crazy Taxi*, *Virtua Tennis*, *Super Monkey Ball* y *Phantasy Star*, todas ellas realizadas por THQ y Sega. La saga de RPG de la compañía japonesa va a ser convertida en dos partes. Un primer cartucho aparecerá al principio del 2003 con las tres primeras entregas y todo parece indicar que la edición de *Phantasy Star IV* verá la luz más tarde.

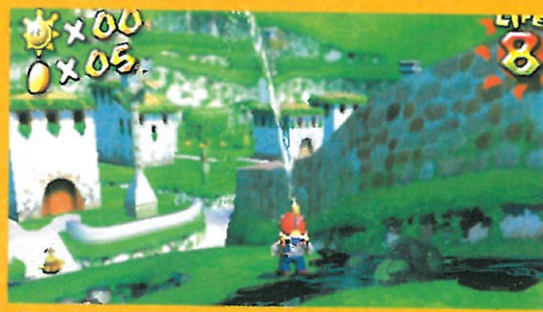
Por otra parte, Sega también ha llegado a un acuerdo con la firma Cool Net Entertainment para realizar conversiones de clásicos de sus consolas Saturn, Megadrive y Dreamcast para X-Box.



ESTA VEZ, SIR ARTHUR VUELVE DE VERDAD

Para todos aquellos que no han tenido suficiente con el reciente *Maximo: Ghosts to Glory* de PlayStation 2, Capcom está preparando una sorpresa. Recordemos que la compañía japonesa siempre se negó a considerar a *Maximo* como una continuación de su saga *Ghosts'n Goblins*, y seguramente por eso ahora ha anunciado que un nuevo juego de esta mítica serie verá la luz en verano en versión Game Boy Advance. Todavía no se ha confirmado si se trata de una auténtica continuación de las aventuras de sir Arthur u otra conversión a las que están tan acostumbrados los usuarios de GBA, pero el hecho de que el hombre de la armadura vuelva es una gran noticia.

MARIO YA TIENE FECHA



El mes pasado os explicábamos (y os enseñábamos) algunos de los primeros detalles de *Super Mario Sunshine*, el retorno del fontanero más famoso de todos los tiempos al mundo de los videojuegos.

Poco a poco este proyecto va tomando forma y la verdad es que todo parece indicar que superará el elevado listón que allá por 1996 puso el mismo Mario en su visita a Nintendo 64. Quizá por ello Nintendo ya se ha atrevido a poner fecha concreta al lanzamiento del juego en Estados Unidos y Japón.

Mario y su nuevo depósito de agua (un arma imprescindible en el juego) visitarán las tiendas japonesas el 19 de julio, e incluso ya se sabe que su precio será de 6.800 yenes (unos 58 euros). Por lo que se refiere a Estados Unidos, la fecha escogida es el 26 de agosto. Ahora tan sólo falta definir el día del lanzamiento en Europa, aunque todo apunta a que llegará antes de final de año.

¡BILL, TENEMOS UN PROBLEMA!



Las cosas no andan bien para Microsoft en Japón. Las ventas de la X-Box no han sido todo lo espectaculares que esperaba la compañía americana y además algunas de las consolas vendidas han dado algún que otro problemilla. Unos 240 compradores de la máquina de Microsoft se quejaron por un fallo que parece increíble: su consola rayaba los discos. Aunque la oficina japonesa no negó los hechos y pidió a los usuarios que acudieran al servicio técnico si tenían cualquier problema, poco después la central americana negaba que se hubieran producido devoluciones de X-Box. Por lo que pudiera pasar, algunas cadenas de establecimientos japoneses decidieron dejar de vender la consola, aunque la medida tan sólo duró unos días.

PLANETA JAPÓN

VIRTUA TENNIS 2, PROTAGONISTA EN EL GAME-JAM 2

Los días 30 y 31 de marzo Sega celebró en el Tokyo International Forum la feria Game-Jam 2, donde la compañía nipona presentó todo el software que está programando para las diferentes plataformas en el transcurso del presente año. Se trataba del primer evento que los creadores de ese erizo azul llamado Sonic organizaban como *third partie* después del fracaso económico de su Dreamcast, y la gran expectación despertada hizo que el registro de visitantes llegara a la notable cifra de 24.755.
En lo referente al catálogo de PlayStation 2, *Virtua Tennis 2* (*Power Smash 2* en tierras niponas) se convirtió en el título estrella de la feria. Este simulador tenístico es una fiel conversión de la recreativa original para placa Naomi (ya versionada, con magníficos resultados, para la feneciente Dreamcast), respetando la adictiva y sencilla jugabilidad que se ha convertido en la marca de la saga y su mayor atractivo, aunque además los desarrolladores de Hitmaker han incluido algunos tenistas nuevos como atracción adicional. En el país del sol naciente disfrutarán de *Virtua Tennis 2* a partir de agosto, mientras en Occidente tendremos que resignarnos y esperar hasta otoño.
Otro juego que ha impresionado a propios y extraños es *GunGrave*, un shoot'em-up al más puro estilo *Devil May Cry* programado conjuntamente por Sega Smilebit y Red Entertainment.
Ha impactado por su acentuado *look* manga, marcado por unos magníficos gráficos *cel shading* que parten de diseños de personajes de Yasuhiro Nightow (autor del manga de *Samurai Showdown* y del famoso Trigun) y bocetos mecánicos de Kosuke Fujishima (autor de *¡Estás arrestado!* o *Ah! Mi diosa*). Este shooter es un éxito casi garantizado gracias a su mezcla de prodigiosos efectos especiales y control vertiginoso, aunque habrá que esperar a que salga al mercado en julio para ver cómo funciona en Japón.No obstante, Smilebit y Red Entertainment también anunciaron sus planes de realizar una aventura de acción *on-line*, similar a *GunGrave*, llamada *The Planet Gunsmoke Trigun* (por lo que parece que será una versión del manga de Nightow) para Playstation 2 y X-Box.
El resto de juegos que coparon la atención de los visitantes de la feria que poseían una bestia negra de Sony fueron las versiones de *F355 Challenge*, *Virtua Fighter 4*, *Soccer Professional 2002: J-League Pro Soccer Club Professional*, *Space Channel 5 Part 2*, *Rez*, *Switch*, *NFL 2K2*, *NBA 2K2*, *Roommania #203*, *Le Mans 24 Hours* y *Aero Dancing 4*.

Power Smash 2
— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —









TEKKEN 4 YA ESTÁ A LA VENTA

Namco lanzó el pasado 28 de marzo al mercado nipón la cuarta entrega de su veterana saga de beat'em-ups, *Tekken*. Técnicamente es bastante similar a su versión para coin-op, aunque se ha incluido un repertorio mucho más amplio de modos de juego, entre los que destacan las fases de *bonus*. Además de todos los personajes de los anteriores episodios de la serie, se han incluido tres nuevas caras: el desconocido Craig Marduk, la experta en *capoeira* Christie Monteiro y el boxeador británico Steve Fox. Gracias a las mejoras que los desarrolladores de Namco han incluido en las escenas de vídeo originales, la revista Famitsu lo ha puntuado con un magnífico 36 sobre 40, lo que mejora muy mucho nuestras expectativas sobre él y nos hace desear aún más que llegue al viejo continente.





EL FÚTBOL INVADE JAPÓN

Estando el Mundial de Japón y Corea a la vuelta de la esquina, es normal que salgan juegos del deporte rey hasta de debajo de las piedras... así que no es de extrañar que la todopoderosa y rolera Square se haya apuntado a esta dichosa fiebre futbolera. El próximo 30 de mayo es la fecha indicada para que los creadores de *Final Fantasy* saquen al mercado *World Fantasista*, un simulador balompédico que contará con las 32 selecciones clasificadas para la Copa del Mundo y tres todavía por confirmar. Todos los equipos contarán con los nombres reales de los jugadores.

Pero la cosa no se queda ahí: además el vicepresidente de Squaresoft, Hironobu Sakaguchi, ha afirmado ante la prensa especializada nipona que las escenas de vídeo CG (léase *intro*, final, etc etc) tendrán, como es habitual en la casa, una alta calidad visual gracias a la tecnología más moderna de Alias y Silicon Graphics. Es más, los movimientos digitalizados de los futbolistas serán capturados del jugador profesional Hiroshi Nanami, del equipo japonés Júbilo Iwata (conocido en todo el mundo... ejem ejem).



LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

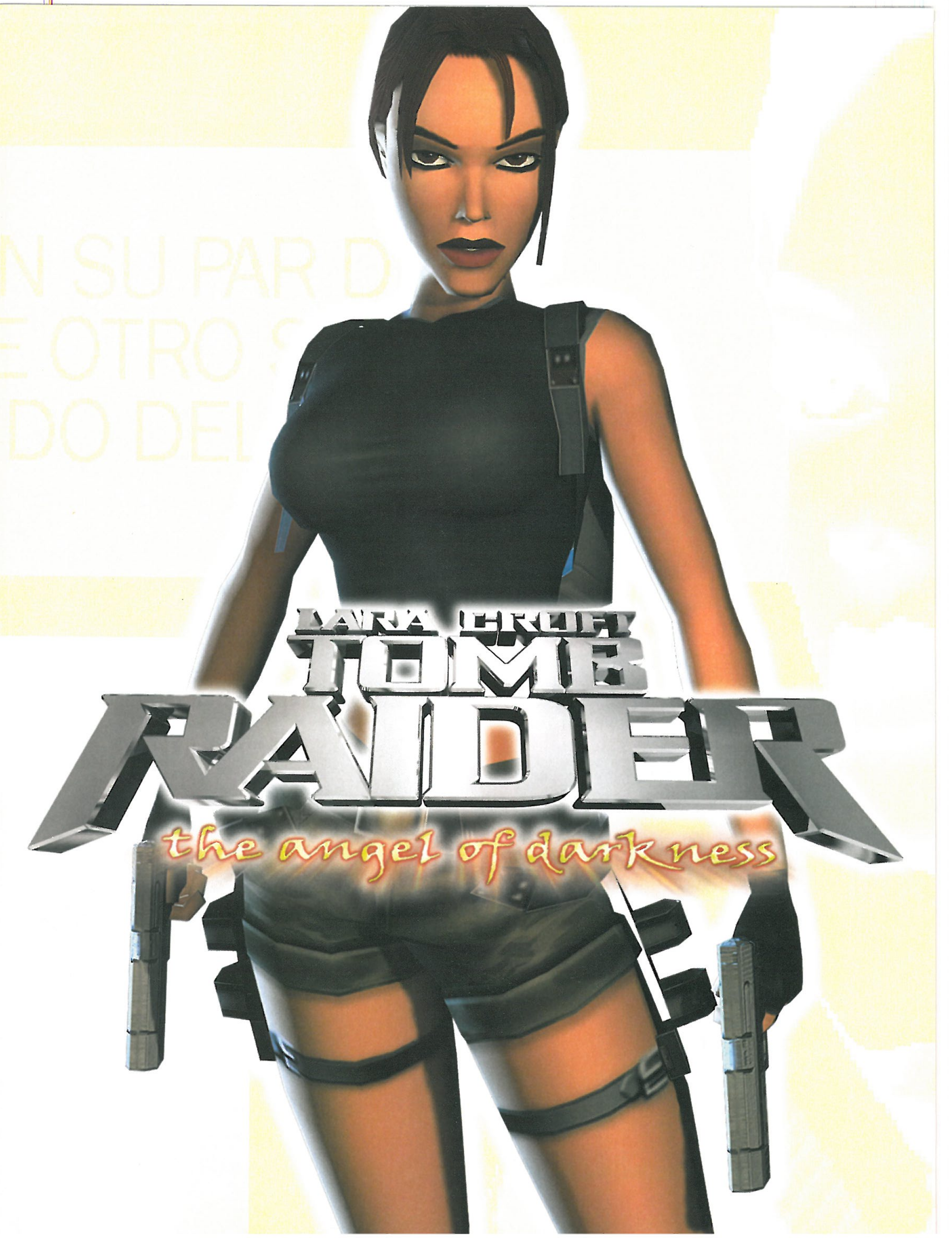
(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 FINAL FANTASY XI (PS2-SQUARESOFT)
2 KINGDOM HEARTS (PS2-SQUARESOFT)
3 SUPER ROBOT TAISEN IMPACT (PS2-BANPRESTO)
4 STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME (PS2-ENIX)
5 GENSO SUIKODEN III (PS2-KONAMI)

LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN ABRIL 2002

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 FROM TV ANIMATION: ONE PIECE GRAND BATTLE 2 (PSONE) **246.078/246.078**
2 ONIMUSHA 2 (PS2) **70.041/852.366**
3 LET´S MAKE THE J.LEAGUE PRO SOCCER CLUB 2002 (PS2) **62.058/365.621**
4 GARAKUTA KINGDOM (PS2) **44.803/44.803**
5 WILD ARMS ADVANCED 3rd. (PS2) **35.753/175.705**
6 SHIN MEGAMI TENSEI II (PSONE) **19.409/19.409**
7 MINIMONI DICE DE PON (PSONE) **15.847/15.847**
8 XENOSAGA EPISODE 1: DER WILLE ZUR MACHT (PS2) **13.245/385.962**
9 JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 2002 SPRING (PSONE) **11.632/29.244**
10 PRINCE OF TENNIS (PSONE) **10.771/114.691**


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
the angel of darkness

LARA VUELVE DE LA TUMBA

Las pasadas Navidades resultaron de lo más tristes para muchos de los aficionados a los videojuegos. Por primera vez en los últimos 5 años, Lara Croft no volvía a casa por Navidad y dejaba a sus millones de fans abandonados sin su ración de te... testosterona.

Por suerte, desde el pasado 20 de marzo ya podemos afirmar que la espera está tocando a su fin. La discoteca Pachá de Londres acogió la presentación mundial de la nueva entrega de la saga, que ha pasado de recibir el nombre provisional de *Next Generation* a llamarse definitivamente *Tomb Raider: The Angel of Darkness*.

Aunque en la presentación todavía no pudimos probar el juego con nuestras propias manos, sí que fueron desvelados algunos de los detalles más destacados del esperado retorno de la señorita Croft. El maestro de ceremonias escogido por Eidos fue el actor Chris Barrie, que dio vida al mayordomo de Lara en la película protagonizada por Angelina Jolie, y él dio paso (con su inigualable gracejo) a los diversos vídeos que nos presentaron el retorno de entre los muertos de la arqueóloga más famosa de todos los tiempos.

Porque, por si alguien tenía alguna duda, Lara Croft no murió en el accidentado final de *The Last Revelation*. Sin embargo, el hecho de quedar sepultada en una pirámide egipcia parece que va a obrar una profunda transformación en el personaje. Vamos a encontrarnos con una heroína mucha más compleja y, en ciertos aspectos, retorcida y oscura. De hecho, el juego en general va a ser considerablemente más oscuro que sus cinco predecesores a tenor de lo visto hasta ahora (la sangre en las paredes y los monstruos que vimos nos recordaron más a *Silent Hill* que a *Tomb Raider*) e incluso tendremos que tomar más decisiones e interactuar con algún que otro personaje a lo largo de la aventura.

EL JUEGO EN GENERAL VA A SER CONSIDERABLEMENTE MÁS OSCURO QUE SUS CINCO PREDECESORES A TENOR DE LO VISTO HASTA AHORA (LA SANGRE EN LAS PAREDES Y LOS MONSTRUOS QUE VIMOS NOS RECORDARON MÁS A *SILENT HILL* QUE A *TOMB RAIDER*)



MI MAESTRO, ME LO MATARON

El intrincado argumento de *The Angel of Darkness* da comienzo con una misteriosa llamada del profesor Von Croy. El mentor de Lara debe viajar a París para encontrarse con un extraño cliente llamado Eckhardt y allí será asesinado brutalmente en misteriosas circunstancias.

Lara deberá encontrar a los culpables visitando lugares como la



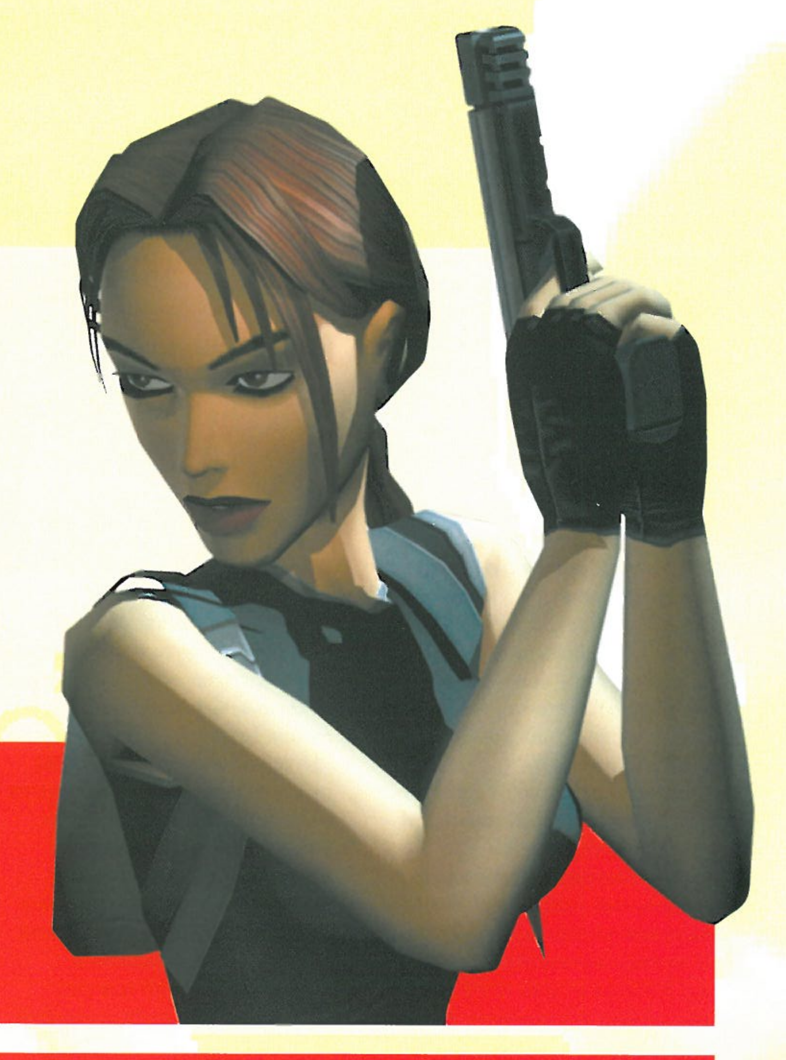
LA NUEVA LARA

Eidos aprovechó la presentación de *Tomb Raider: The Angel of Darkness* para desvelarnos el aspecto de la nueva modelo escogida para ser la representación en carne y hueso de su heroína virtual. Al son de unos tambores hizo su aparición en la discoteca londinense donde se dio cita la prensa mundial Jill de Jong, una mujer ciertamente imponente que va a representar a partir de ahora a la Lara de la nueva generación. La modelo ha sido la cara de algunas campañas de L'Oreal en Europa y aquí os ofrecemos algunas imágenes para que juzguéis vosotros mismos si se ha acertado en su elección. A nosotros la verdad es que sí nos ha convencido.









SU ASPECTO SE VA A ALEJAR BASTANTE DEL TRADICIONAL TRAJE DE LÁTEX VERDE Y SE VA A APROXIMAR MUCHO MÁS A LA APARIENCIA DE ANGELINA 'LARA' JOLIE EN LA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA DE LA SAGA

capital francesa o Praga, y para conseguirlo contará con la colaboración de Kurtis Trent, un aventurero que va a tener mucha importancia en la trama ya que podremos controlarle en algunos momentos. Antes de que nadie se lleve una tremenda desilusión pensando que nos vamos a pasar el juego controlando a un personaje con bastante menos carisma que Lara, os aclararemos que en teoría sólo jugaremos con Kurtis en momentos muy puntuales, pero el peso de la aventura va a recaer sobre la señorita Croft (pero no diremos en qué parte de su anatomía).

LARA CAMBIA DE VESTUARIO

Sin embargo, aunque este tono más oscuro sin duda le va a otorgar a *The Angel of Darkness* una mayor profundidad, quizá los cambios más importantes se van a producir en el aspecto gráfico gracias al nuevo motor que Core Design ha utilizado.

Para los amantes de los números diremos tan sólo que Lara cuenta ahora con la friolera de 5.000 polígonos frente a los 500 habituales hasta ahora. Imaginaos lo que se puede hacer con esos 4.500 polígonos extras (y no nos referimos a esas dos partes de su anatomía en que todos estáis pensando) y quizá os aproximéis al nivel de detalle con el que contará la protagonista. Además, su aspecto se va a alejar bastante del tradicional traje de látex verde y se va a aproximar mucho más a la apariencia de Angelina 'Lara' Jolie en la versión cinematográfica de la saga.

En el apartado jugable, seguramente lo más destacable de lo

BUSCA LAS 707 SIMILITUDES

Por lo visto en las primeras imágenes del retorno de Lara, parece que nuestra arqueóloga favorita es una gran fan de Snake. Si no, no se explica que en algunas de las capturas sea posible cambiar a la señorita Croft por Solid sin que se note en absoluto la diferencia. Guardias patrullando con linternas mientras Lara los espera tras una esquina, el sigilo como elemento indispensable para acabar con algunos enemigos... Bienvenido sea este homenaje a la obra de Kojima si le otorga a la saga *Tomb Raider* ese plus de profundidad y variedad que le andaba faltando últimamente.



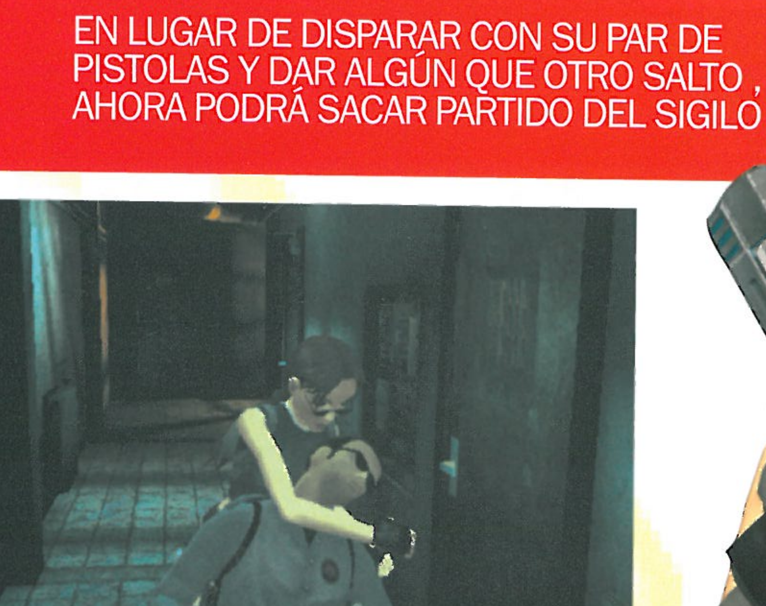








EN LUGAR DE DISPARAR CON SU PAR DE PISTOLAS Y DAR ALGÚN QUE OTRO SALTO, AHORA PODRÁ SACAR PARTIDO DEL SIGILO



visto hasta ahora (además de la ya citada mayor libertad de decisión) es la introducción de una mayor variedad en los momentos de acción. En lugar de disparar con su inseparable par de pistolas y dar algún que otro salto para esquivar, ahora nuestra heroína podrá sacar partido del sigilo de una manera bastante similar (por no decir idéntica) al sistema utilizado en *Metal Gear Solid*. De todas formas, no podemos negar que ver a Lara acercándose silenciosamente por detrás de un enemigo para después romperle el cuello le añade a los combates una mayor complejidad y un encanto del que carecían hasta ahora.

Aún quedan muchos detalles que ir desvelando desde ahora hasta el día del lanzamiento del juego, pero de momento ya os podéis ir reservando el 15 de noviembre en vuestra agenda. Ese día verá la luz simultáneamente en todo el mundo y en exclusiva para PlayStation 2 *Tomb Raider: The Angel of Darkness* y a partir de entonces ya nunca volveremos a ver a Lara con los mismos ojos.





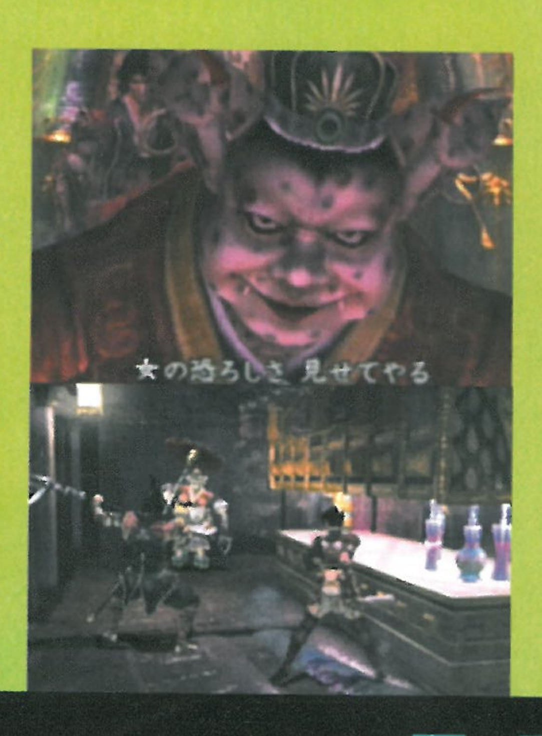
ONIMUSHA 2

VAMOS A CAZAR DEMONIOS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **PRONTITO, PRONTITO**

El pasado verano llegó a nuestro país *Onimusha: Warlords*, una divertida mezcla de *survival horror* y beat'em-up ambientada en el Japón medieval que podría haber sido una obra maestra de no ser por dos factores: era más corto que las faldas de Ana Obregón y tenía escenarios prerenderizados en lugar de poligonales (Shinji Mikami demostró lo que podía hacer en PS2 en ese sentido con *Devil May Cry*). Eso sí, fue un éxito considerable, así que era bastante previsible que Capcom se sacara de la manga una secuela en un tiempo récord... y como siempre, la compañía japonesa no nos ha decepcionado y los nipones ya pueden disfrutar de este *Onimusha 2*.

Esta segunda parte está ambientada en el verano de 1573, trece años más tarde que su predecesor, y nos pone en la piel de un espadachín errante llamado Yagyu Jubei, que llega a su pueblo para contemplar que ha sido completamente arrasado por las fuerzas del mal comandadas por el malvado Oda Nobunaga (ese supuesto enemigo final del primer *Onimusha* que acababa yéndose sin darnos la oportunidad de intentar



rebanarle el cuello). Una extraña mujer llamada Takajyo le dará a Jubei la capacidad de absorber las almas de los demonios a través de un curioso símbolo en la palma de su mano, aumentando así su poder y capacitándole para enfrentarse al ejército de malos malosos con ciertas garantías.

Pero la relación de esta secuela con el primer título de la saga no se limita a las semejanzas entre la mecánica y los protagonistas, sino que *Onimusha 2* es una prolongación argumental de su predecesor, continuando la trama allí donde la dejó el primero. No en vano, Jubei tendrá que visitar algún que otro escenario que le sonará muy mucho a aquellos que se pasaron *Onimusha: Warlords*, y también se enfrentará a enemigos que os sonarán... y no hablamos solamente de Oda Nobunaga.

LOS AMIGOS DE MIS AMIGOS SON MIS AMIGOS

Si hay algo en lo que el primer *Onimusha* no destacaba especialmente era en su riqueza argumental: la trama, por su simplicidad, tenía mucho de película de serie B, lo que se notaba sobre todo en la pobreza de personajes protagonistas (la nómina se agotaba en el samurai Samanosuke y la ninja Kaede). Esta vez los desarrolladores de Capcom han querido ser más ambiciosos en ese sentido, y por ello han introducido una serie de personajes adicionales que pueden echar una mano a Jubei cuando le haga falta en sus batallas contra los demonios.

HAN INTRODUCIDO UNA SERIE DE PERSONAJES ADICIONALES QUE PUEDEN ECHAR UNA MANO A JUBEI CUANDO LE HAGA FALTA EN SUS BATALLAS CONTRA LOS DEMONIOS

Además, sus creadores se han sacado de la manga una especie de sistema de amistad que le da a este *Onimusha 2* una complejidad a nivel de las relaciones entre los personajes principales de la que carecía su antecesor. Así, cada vez que te encuentras a tus futuribles amigos puedes ofrecerles objetos en prueba de aprecio de entre una lista que puedes aumentar en tiendas o abriendo cofres repartidos por el camino. Si les ofreces algo que no sea de su agrado te pondrán mala cara y su nivel de amistad hacia ti decrecerá, pero si les das algo que

DESCANSE EN PAZ... O EN *ONIMUSHA 2*

De la misma manera que en *Onimusha: Warlords* los desarrolladores de Capcom tomaron como modelo para el protagonista al actor japonés Takeshi Kaneshiro, en esta ocasión también se han servido de la imagen de otro intérprete nipón, esta vez el desaparecido Yusaku Matsuda. Este actor se hizo popular en las tierras del sol naciente como intérprete de películas de acción, aunque sobre todo por la serie policíaca de culto *Tantei Monogatari*, que aún se repone habitualmente y se ha editado en video y DVD. No obstante, Matsuda también tuvo su momento de popularidad occidental, ya que ejerció de malo oficial de *Black Rain*, junto a Michael Douglas y Andy García. Lamentablemente, pocos meses después murió de cáncer.








les guste te lo agradecerán dándote útiles objetos y, lo que es mejor, cuando te enfrentes a algún *final boss* y pierdas demasiada energía acudirán en tu ayuda. De hecho, si te llevas bien con ellos te abrirán subtramas que te ayudarán a conseguir algunos ítems especiales.

Y más vale que cuides tu relación con ellos, porque este juego todavía conserva el engorroso sistema de control *Resident Evil*, que aunque en las luchas contra enemigos normales no resulta demasiado entorpecedor, cuando debes enfrentarte a malos finales puede ser desesperante, ya que limita muchísimo tus movimientos. Los chicos de Capcom deberían haber tomado nota del magnífico control de *Devil May Cry*, mucho más adecuado para juegos en los que prima tanto la acción como en este *survival horror* medieval.

BONITOS FONDOS, PERO ESTÁTICOS

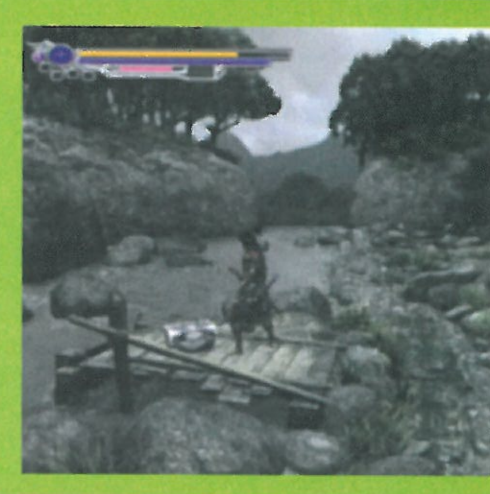
Todos los que se sintieron hondamente decepcionados con los fondos prerenderizados de *Onimusha: Warlords* (una opción estética que parece haberle gustado a Capcom, teniendo en cuenta que en su *remake* de *Resident Evil* para Game Cube también han optado por el mismo tipo de decorados estáticos) se llevarán una alegría al ver el paisaje de las primeras fases, lleno de detalles móviles que le dan una apariencia más realista, sobre todo gracias a un efecto de lluvia que emparenta el juego a películas de Akira Kurosawa como *Los siete samurais*. Sin embargo, después se llevarán un profundo chasco al ver que, una vez superadas dichas fases, los decorados vuelven a ser tan inmóviles como en la primera parte de la saga.

Aun así, una vez uno llega a acostumbrarse a la casi total ausencia de interactividad con los decorados, lo cierto es que la ambientación de este juego, como la de su predecesor, es de lo mejorcito que hemos visto para la PS2. Desde luego, el trabajo de diseño artístico y de vestuario de *Onimusha 2* podría dejar en muy mal lugar a más de una producción estadounidense de gran presupuesto, sobre todo gracias a unos personajes muy bien modelados, algo fácilmente apreciable en las abundantes y magníficas escenas de vídeo generadas a tiempo real por la bestia negra de Sony.

EL TRABAJO DE DISEÑO ARTÍSTICO Y DE VESTUARIO DE *ONIMUSHA 2* PODRÍA DEJAR EN MUY MAL LUGAR A MÁS DE UNA PRODUCCIÓN ESTADOUNIDENSE DE GRAN PRESUPUESTO



Y es que, para qué lo vamos a negar, por muchos defectos que tenga y aunque a nivel técnico no le llegue ni a la suela de los zapatos a *Devil May Cry* (que también es de la casa) o a *Metal Gear Solid 2*, este *Onimusha 2* tiene todos los números para convertirse en una de las aventuras más atractivas y entretenidas del catálogo de la PS2... sobre todo si cuando llegue a España esta vez sus distribuidores se dignan a, como mínimo, ponerle subtítulos en castellano. Si no muchos de los jugones se perderán en la compleja trama de este absorbente título.



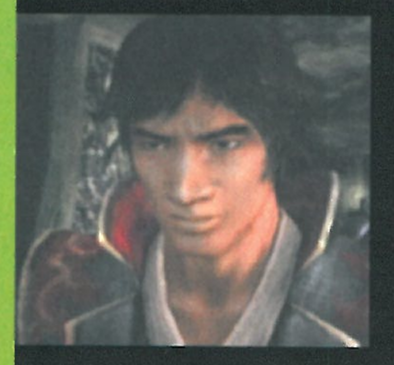
ROCK'N'ROLL AL ESTILO JAPO

Eso de poner *Onimusha 2* en tu PS2 y que lo primero que te aparezca sea un rockero japonés tocando la guitarra puede hacer caer de la silla a más de uno (y si no que se lo digan a nuestro redactor jefe T-Virus, que aún lleva el chichón en la frente), pero es que ese señor es Tomoyasu Hotei, y lo que toca es la canción que adorna los títulos de crédito del juego. El tal Hotei, aunque su nombre os suene a chino (o más bien a japonés... otro chiste de la casa marchaaaandoooo), es muy famoso en Japón porque tocó en un grupo popularísimo llamado Boowy, aunque también ha hecho sus pinitos como actor en películas como *Samurai Fiction*, de la que también es autor de la banda sonora. Todo queda en casa.




COMO UN HUEVO A UNA CASTAÑA

Los que hayáis superado con éxito al menos una vez el primer *Onimusha* (cosa no muy difícil, teniendo en cuenta lo sumamente corto que era) habréis podido ver el *trailer* en blanco y negro de su secuela que aparecía como bonus. Allí hacía su aparición el supuesto protagonista de *Onimusha 2*, pero visto lo visto lo cierto es que se parece tanto al definitivo como El Fary a George Clooney. ¿Dónde ha ido a parar ese bonito parche a lo Nick Furia que adornaba su cara? ¿Y dónde se ve el tremendo parecido de Yusaku Matsuda a Bruce Lee en ese cortísimo vídeo? Que alguien nos lo explique...








FINAL FANTASY X

¡AL AGUA TIDUS!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE MAYO**

Cuando tengáis esta revista entre las manos, quedará poco más de un mes para que la penúltima maravilla de Square vea la luz en nuestro país (sí, no nos hemos vuelto locos, decimos "la penúltima" porque en Japón *FFXI* ya está a puntito de caramelo). Aquellos que hayáis jugado a la demo que se distribuye junto con el *FFVI* de PS One, ya habréis tenido ocasión de comprobar lo que el juego deparará a los fans de la saga rolera más exitosa de la historia. Pero os podemos asegurar que ese DVD gratuito sólo supone una muestra mínima de la magia, la profundidad argumental y la maestría técnica que ofrece el primer *Final Fantasy* para PS2.

A estas alturas, tanto los personajes como la historia del juego son más conocidos que la incapacidad para contar chistes de Aznar (y eso que no han salido por la tele): sin ir más lejos ahí está Tidus, famoso jugador de *blitzball* que se verá envuelto en una batalla para evitar que el maligno Sin destruya su ciudad.

Durante el combate, es abducido por el monstruito de marras para despertar en un lugar extraño y oscuro sin relación alguna con la realidad que conocía... excepto la presencia del malvado Sin.

PARA APRENDER JUGANDO

Si hay algo que diferencia a los *Final Fantasy* del resto de sagas de rol del mundo consolero son sus originales sistemas de evolución de personajes. Lejos de la típica dinámica de aprendizaje por puntos, todos y cada uno de los juegos aparecidos para PSX disponían de un sistema de desbloqueo de habilidades a cual más revolucionario.

■ ***Final Fantasy VII:*** **El primer *Final Fantasy* programado para la gris de Sony supuso un antes y un después en cuanto al aprendizaje de habilidades: los personajes debían equiparse con un curioso mineral llamado 'materia', que colocado en el equipo de los protagonistas (espadas, armaduras, artilugios...), los dotaban de distintas habilidades. Los tipos de 'materia' eran tan variados como el número de comandos que se podían utilizar, desde los que permitían realizar un hechizo, hasta el que aumentaba el nivel máximo de HP, pasando por los que permitían realizar invocaciones.**





■ ***Final Fantasy VIII:*** **Squall y compañía fueron testigos de una nuevo cambio en el aprendizaje de habilidades: los Guardian Forces. Se trataba de las mismas criaturas que acostumbran a aparecer como invocaciones en cada una de las partes de la saga, pero en esta ocasión su función iba mucho más allá. Eran los Guardian Forces quienes aprendían cada una de las distintas habilidades, otorgándole la posibilidad de utilizarlas a quien los tuviera enlazados.**





■ ***Final Fantasy IX:*** **El último episodio aparecido en la gris volvió a desarrollar las habilidades de forma individual y diferenciada, como en anteriores episodios de la saga (en los dos anteriores eran totalmente intercambiables). Los personajes activaban sus poderes mediante una serie de gemas que encontraban en su deambular por la aventura, que además les permitían mejorar las habilidades mediante un sistema de puntos de experiencia.**





AUNQUE TIDUS Y YUNA PARECEN COPIAS DESCAFEINADAS DE SUS ABUELOS SQUALL Y RINOA, SUS INCREÍBLES EXPRESIONES FACIALES Y, SOBRE TODO, SUS LOGRADAS VOCES LOS DOTAN DE LAS PERSONALIDADES MÁS DEFINIDAS DE TODA LA SAGA

BAJO EL AGUA

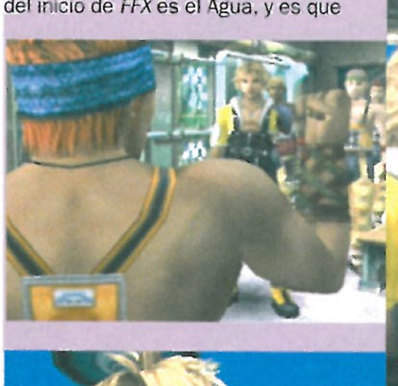
Pero afortunadamente ya conocemos bastantes más detalles sobre los escenarios y las costumbres del mundo diseñado para el juego (de algo nos tenían que servir los meses que hace que salió en Japón). El mundo en cuestión se llama Spira y sufre el azote de hordas de monstruos que traen la desgracia a todas las personas de bien (hablamos de los engendros de Sin, no de los ganadores de *Operación Triunfo*). La única esperanza de los pobres 'spirianos' es el culto de Yevon y sus 'invocadores', club selecto al que pertenece Yuna, la protagonista femenina del juego.

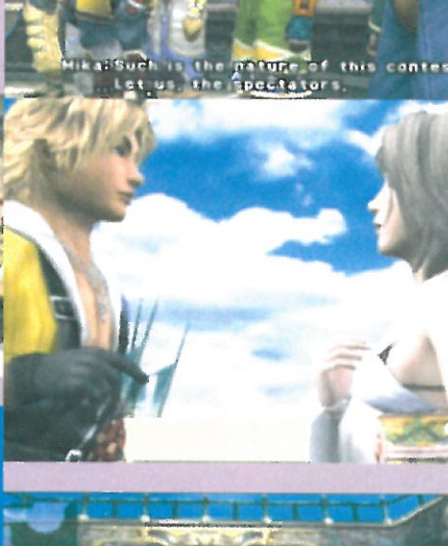
Aunque a primera vista tanto Tidus como Yuna parecen copias descafeinadas de sus abuelos Squall y Rinoa, sus increíbles expresiones faciales y, sobre todo, sus logradas voces (que aquí llegarán en perfecto inglés, para variar), los dotan de las personalidades más definidas de toda la saga. Sus amores, sus odios, sus bromas y sus inevitables traumas infantiles conseguirán emocionarnos más que nunca.

Sin embargo, el gran protagonista del inicio de *FFX* es el Agua, y es que en el primer cuarto del juego Tidus se asemeja a un Snorkel, ya que está más rato buceando que en tierra firme. La mayoría de la batallas se desarrollan bajo el mar y hay fases de exploración subacuáticas, lo que nos hace pensar que en Spira todos los habitantes deben tener o unas preciosas branquias o una botella de oxígeno incorporada en el cuerpo, ya que no necesitan salir a respirar. Claro, que no podemos esperar otra cosa de una región en la que el deporte favorito se practica en una burbuja de agua...

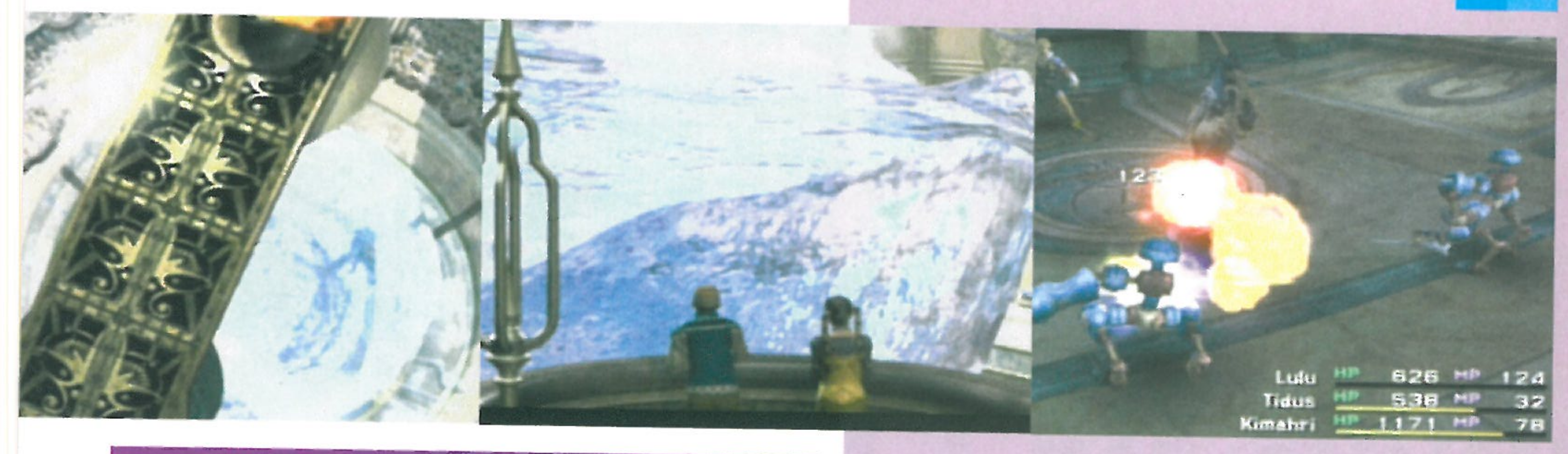
PELEARSE ES UN ARTE

A nivel jugable, *FFX* también ha aportado algunas innovaciones, aunque nuestra primera impresión es que los cambios no son todo lo









DENTRO DE LAS BATALLAS SE HAN AUMENTADO LAS POSIBILIDADES, YA QUE NO SÓLO PODREMOS INTERCAMBIAR LOS PERSONAJES EN TIEMPO REAL, SINO QUE TAMBIÉN TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE VARIAR DE ARMAS Y DE EQUIPO



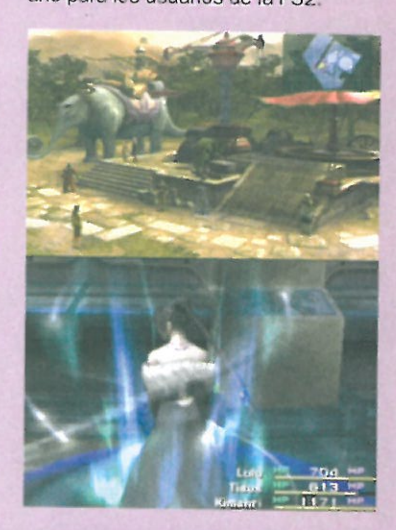
radicales que habíamos esperado. Para empezar los monstruos siguen apareciendo 'de la nada' para atacarnos, si bien es cierto que la transición entra las batallas y las fases de exploración está mucho más conseguida que en episodios anteriores. Dentro de las batallas en sí se han aumentado las posibilidades, ya que no sólo podremos intercambiar los personajes en tiempo real, sino que también tendremos la posibilidad de variar de armas y de equipo. Es más, en ocasiones puntuales será posible modificar la posición en la pantalla de nuestros personajes para obtener una situación ventajosa en los combates.



Este detalle sirve para romper un poco la tediosa mecánica del habitual combate por turnos de la saga, uno de los elementos más criticados de los *FF*, aunque este cambio de posiciones no llega al nivel de dinamismo que sí presentan, por ejemplo, las batallas de *Grandia 2* (del que tenéis un magnífico análisis en esta misma revista).

Lo que sí supone una auténtica revolución es el sistema de desarrollo de los personajes. Las diferentes habilidades y hechizos se desbloquearán desde una especie de tablero, como si de un parchís se tratara, en el que están situados todos los protagonistas y todas sus capacidades potenciales desde un principio. El jugador podrá elegir una u otra ruta según cual sea la característica del personaje que prefiera mejorar... una decisión creativa de los desarrolladores de Square simplemente fascinante.

Vamos, que si la versión definitiva está a la altura, *Final Fantasy X* va a ser un compendio de las mejores virtudes de la saga elevadas a la enésima potencia, sobre todo en lo que a nivel técnico se refiere. Y es que, en lo referente a integración de personajes en los decorados y expresiones faciales, ahora mismo sólo le pueden hacer sombra juegazos como *Devil May Cry* o su majestad *Metal Gear Solid 2*. La aparición de esta joya el próximo 29 de mayo nos confirma que estamos ante un gran año para los usuarios de la PS2.





SQUARE TE LLEVA DE LA MANITA...

Hace unos meses os informábamos de que *FFX* incluiría un mapa para las fases de exploración. Pues bien, para que los más 'cortitos' de la casa lo tengan todavía más fácil, en las batallas se contará con una barra de posición que permitirá ver el orden en que los diferentes contendientes van a realizar el siguiente movimiento (una barra 'inspirada' en la de *Grandia 2*... pero ligeramente más incómoda a la vista). ¿Bonito? Sí. ¿Útil? Pues no mucho, porque hasta el momento no hemos podido encontrar ninguna manera de modificar ese orden... aunque de todas formas son detalles que se agradecen.





COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

SOLDADITO ESPAÑOL

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PYRO STUDIOS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MAYO**

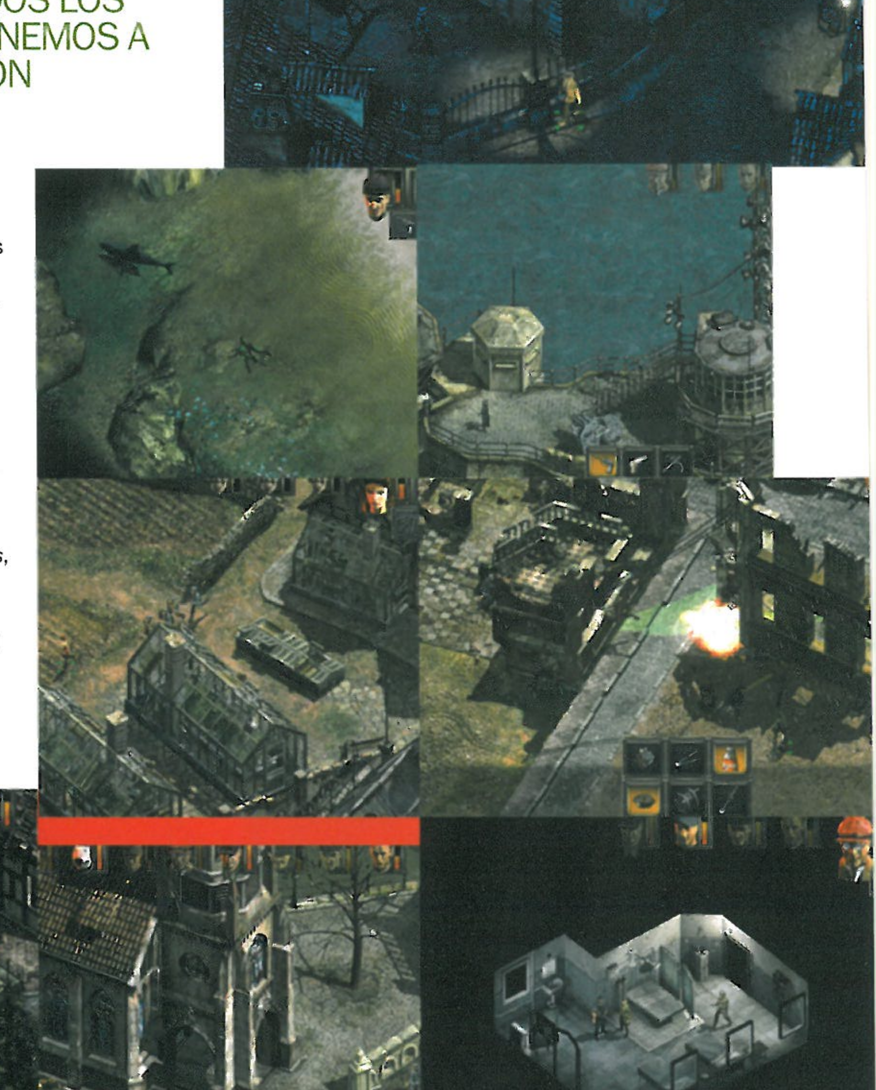
Después de algún que otro retraso parece que esta vez va en serio. La versión para la bestia negra de Sony de *Commandos 2: Men of Courage* va viento en popa y estará lista a finales de mayo. De esta manera, Pyro Studios pondrá su granito de arena en la colonización hispánica del mundo que ya se ha iniciado con la exportación internacional de las tapas, de los jamones de Jabugo y de jugadores patrios al fútbol italiano (espolvoreados con nandrolona o no).

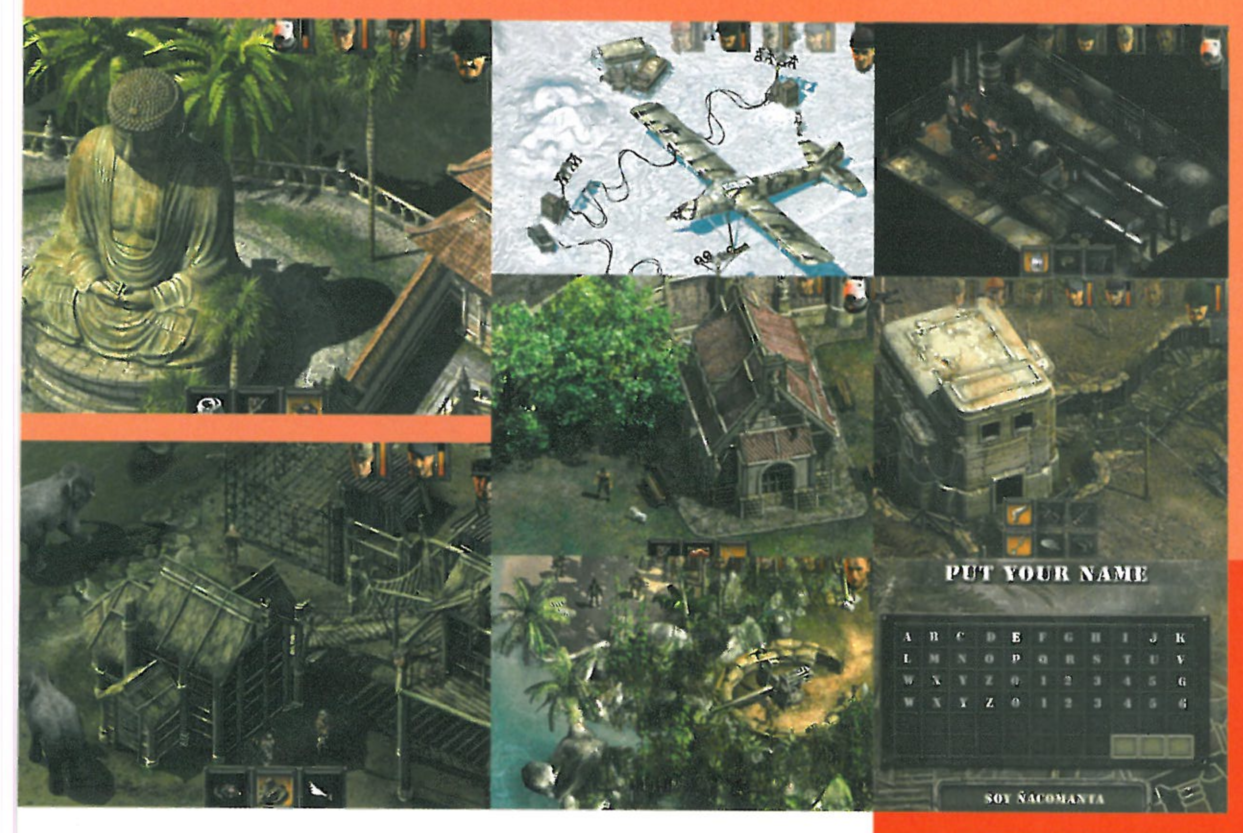
Tras el arrollador éxito de la edición para PC, ahora le toca el turno por primera vez a las consolas y las escogidas han sido nuestra querida PlayStation 2 y la X-Box de Microsoft. Y es que los que no hayan probado la primera parte (*Commandos: Behind the Enemy Lines*) van a encontrarse de bruces con un concepto de juego que ha enganchado a medio mundo,

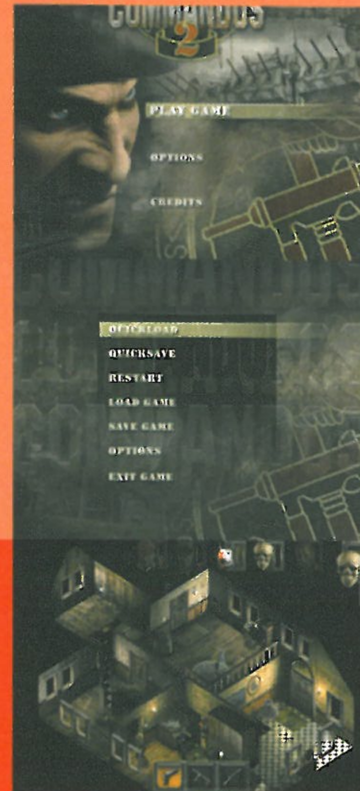
SERÁ TAN IMPORTANTE EVITAR QUE LOS ENEMIGOS NOS VEAN COMO COMBINAR LAS HABILIDADES DE TODOS LOS PERSONAJES QUE TENEMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN

algo así como una mezcla perfecta entre *Metal Gear* y *Vikings*. En *Commandos 2* debemos guiar a una unidad de élite en diversas infiltraciones tras las líneas enemigas en plena Segunda Guerra Mundial. Para conseguirlo será tan importante evitar que los enemigos nos vean como combinar las habilidades de todos los personajes que tenemos a nuestra disposición.

En esta segunda parte se incorporan 3 personajes nuevos a la nómina de héroes: Lupin, Natasha y Whiskey. Igual que los 6 que ya aparecieron en el primer *Commandos*, los nuevos fichajes cuentan con una serie de habilidades referidas en su apodo: El Ratero, La Seductora y... El Perro (por el aspecto de Whiskey, mucho nos tememos que esto no es precisamente un apodo). Es de vital importancia sacar partido a estas







habilidades de cada uno de nuestros soldados para ir avanzando con éxito ya que, por ejemplo, el francotirador nos será muy útil para abatir a ese soldado que no nos deja acceder a cierto edificio, pero conducirá un *jeep* más o menos con la misma seguridad que Sor Citröen. Os aseguramos que vale la pena aprender qué puede y qué no puede hacer cada personaje, ya que la Inteligencia Artificial de los soldados del bando contrario promete ser de ésas que nos hacen odiarlos profundamente. Nuestros enemigos no sólo estarán pendientes ante cualquier movimiento extraño que observen, sino que también detectarán el más mínimo ruido que pueda delatarnos.

DE EXCURSIÓN POR LA GUERRA

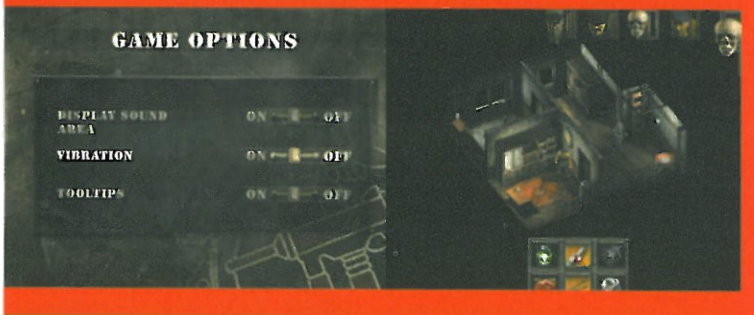
Como ya hemos dicho más arriba, *Commandos 2* está ambientado en la Segunda Guerra Mundial y, gracias a sus 12 misiones, visitaremos lugares tan interesantes como la prisión alemana de Colditz, un templo budista de la India, las calles parisinas o el portaviones japonés Sinano. Como podéis comprobar por vosotros mismos gracias a las capturas que acompañan a este artículo, todos estos escenarios cuentan con un sinfín de detalles y reproducen fidedignamente el ambiente de aquella época. Además,

PODREMOS ESCALAR EDIFICIOS, BUCEAR O DESCOLGARNOS POR CABLES, PERO TAMBIÉN CONDUCIR TANQUES, BARCOS O INCLUSO ¡ELEFANTES!

tendremos total libertad para rotar 360 grados los diferentes entornos y así descubrir los distintos secretos que esconden.

Aunque si por algo destacan los escenarios del juego es por su total interactividad. Podremos escalar edificios, bucear o descolgarnos por cables, pero también conducir tanques, barcos o incluso ¡elefantes! También es posible robar las armas de los soldados enemigos para añadirlas a un arsenal que ya está compuesto de serie por lindezas como fusiles con mira telescópica, lanzallamas o *bazookas*.

Millones de personas en todo el mundo no pueden estar equivocadas. *Commandos 2* se va a convertir en todo un exitazo en PlayStation 2 al que sólo podremos ponerle una pega: ¿por qué el jefe del escuadrón se llama sargento Jack O'Hara y no sargento Arensivia? Tiempo habrá de responder a esta pregunta.



OPERACIÓN *COMMANDOS 2*

Como suele ocurrir con grandes éxitos del mundo de los videojuegos como *Final Fantasy* o *Tony Hawk's*, *Commandos 2* ha visto comercializada su banda sonora. Todos los temas han sido producidos y compuestos por Mateo Pascual (un joven músico valenciano) y alcanzan el total de 29 cortes, con una duración de 70 minutos. Entre las diferentes pistas podemos encontrar temas tan tranquilitos como *Road to War* junto a otros reservados para los momentos más emocionantes del juego del estilo de *Death Caravan*. Algunas de las canciones han sido interpretadas por la soprano Sagrario Barrio.





SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

¡PREPARAD LAS RAQUETAS!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

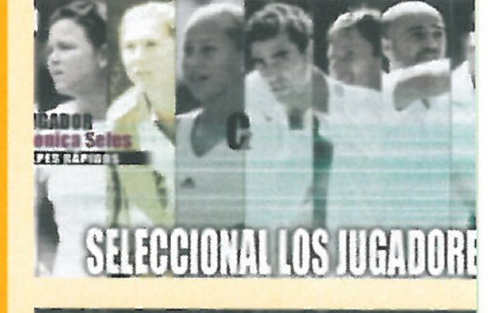
Con el paso de los meses y la salida al mercado de nuevos juegos, la PS2 va llenando los vacíos que todavía quedan en su cada vez más amplio catálogo. Uno de esos huecos es el de los simuladores de tenis, un género hasta ahora más perdido que Emilio Aragón en *Confianza Ciega*. Al final ha sido Namco quien se ha animado a romper esta sequía 'raquetística', y en breve aparecerá este *Smash Court Tennis Pro Tournament*, que promete hacer las delicias de los más tenistas.

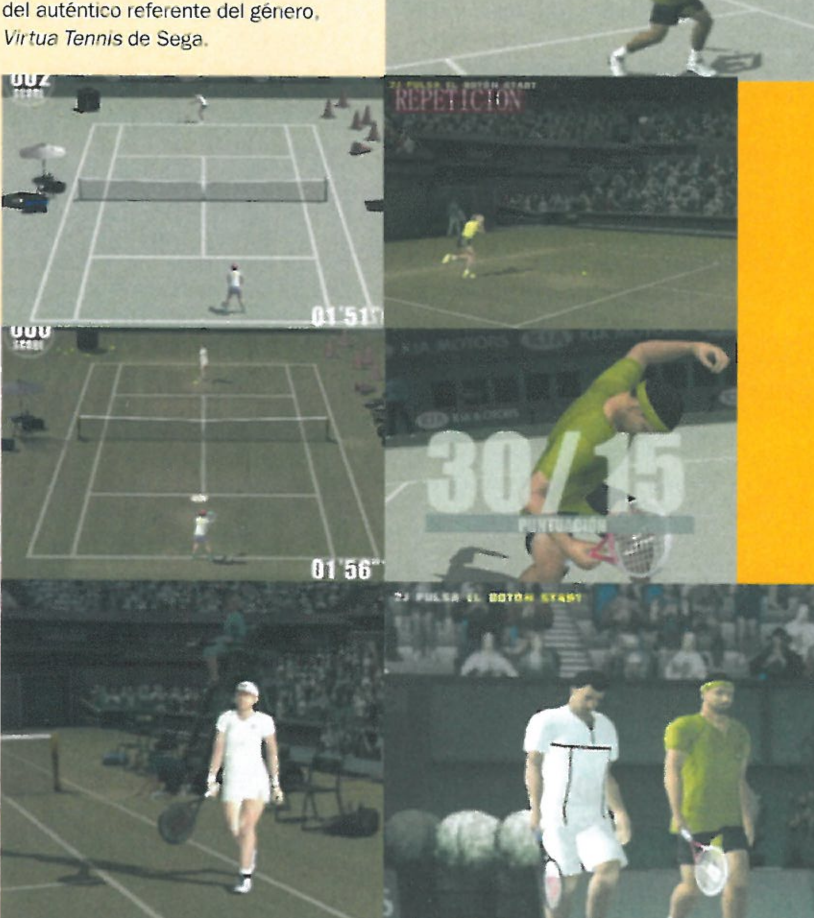
El juego contará con un modo Torneo en el que se podrán disputar los cuatro campeonatos del Grand Slam, cada uno en su propia superficie y con sus características diferenciales que, como mandan los cánones, las acercarán a las pistas reales. Pero eso no significa que el juego apueste por la simulación, sino que será eminentemente *arcade*: sin ir más lejos, dispondrás de diversas opciones bastante 'originales' como un modo Contrarreloj en el que lo importante será la rapidez en ganar los puntos en la cancha, o un modo Desafío en el que habrá que superar diversas y entretenidas pruebas... y aún no hemos visto a Juan Carlos Ferrero, Carlos Moyá o Alex Corretja hacer esas cosas.

Por supuesto, como todo juego tenístico que se precie, *Smash Court Tennis Pro Tournament* nos dejará controlar a tenistas de fama reconocida en todo el mundo, en concreto ocho. Entre los chicos se encuentran campeones de la talla de Pete Sampras o Patrick Rafter, y entre las chicas destacan Monica Seles y Anna Kournikova (que ganar, lo que se dice ganar, no gana ni al bingo, pero tiene otras 'virtudes' que suplen su falta de juego). Evidentemente, cada jugador tendrá sus propias características y sus puntos fuertes, ya sea juego desde el fondo de la pista, velocidad, juego ante la red...

Técnicamente la beta que ha llegado a Redacción no tiene mala pinta, aunque habrá que ver si su versión final puede ponerse a la altura del auténtico referente del género, *Virtua Tennis* de Sega.

COMO TODO JUEGO TENÍSTICO QUE SE PRECIE, *SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT* NOS DEJARÁ CONTROLAR A TENISTAS DE FAMA RECONOCIDA EN TODO EL MUNDO, EN CONCRETO OCHO





ENTRENAR ES UN PLACER

Smash Court Tennis Pro Tournament **no incluirá un modo de entrenamiento... o al menos, no uno en el sentido estricto de la palabra. Y es que el modo Desafío del juego consistirá en superar una serie de pruebas que bien podrían considerarse como preparatorias para los partidos. Estas pruebas se basan en dominar los diversos aspectos del juego, como coordinar correctamente los golpes, hacer un número de 'smashes' seguidos, volear en la red... De paso, cada vez que superemos una prueba conseguiremos diversos bonus que se podrán utilizar en los demás modos de juego.**










GITAROO-MAN

UNA GUITARRA PARA GOBERNARLAS A TODAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **KOEI**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

De la mano de Koei aterrizará pronto en nuestra PS2 una nueva locura nipona de acción musical protagonizada por U-1, un chavalito algo alienado de la sociedad, con pocos amigos y cuyo único compañero de aventuras es su perrito Puma. Sin embargo, U-1 descubre gracias a su chucho que es un descendiente del legendario héroe llamado Gitaroo-Man, así que se convertirá en la única persona capaz de salvar el planeta de la malévola familia Grabaren gracias al virtuosismo guitarrero de sus dedos.

Tras este demencial argumento se esconde un originalísimo título dentro del género rítmico. Su aspecto visual, cercano al de *Parappa the Rapper* (aunque más propio del *anime* paródico) y con una paleta repleta de vivos colores, se ve enriquecido por unos personajes que están perfectamente definidos gracias a la utilización de texturas planas sobre modelados tridimensionales... lo que da lugar a un auténtico festival de dibujos animados en movimiento.

Sin embargo, ya desde los primeros compases del juego resulta evidente que *Gitaroo-Man* cuenta con una complicación que lo hace más interesante que otros juegos de su género. Para que U-1 toque con precisión sus salvajes *riffs* de guitarra, además de pulsar los botones del pad según marque el ritmo de la canción que suene, tendremos que mover el stick analógico izquierdo siguiendo el camino trazado por la línea de notas, que se mueve cual serpiente por toda la pantalla.

A través de nuestros acordes deberemos abatir a toda una serie de surrealistas adversarios que parecen salidos de un capítulo de *Dr. Slump*, y que en muchas ocasiones intentarán debilitarnos con sus propias guitarras. La jugabilidad, pese a su complicación, es endiablada y la banda sonora del grupo nipón Coil es de lo más variada y entretenida. La cultura pop se mezcla con el *drum'n'bass*, el *rock* clásico y el *dub* más experimental y hace que cada escenario y cada ritmo resulten completamente diferentes. *Gitaroo-Man* apunta muy alto gracias a su frescura y originalidad, y puede convertirse en una compra obligatoria para los adictos al género musical.

SU ASPECTO VISUAL SE VE ENRIQUECIDO POR UNOS PERSONAJES PERFECTAMENTE DEFINIDOS GRACIAS A LA UTILIZACIÓN DE TEXTURAS PLANAS SOBRE MODELADOS TRIDIMENSIONALES







UNA GUITARRA Y UN DESTINO

Aunque para ensayar U-1 utilice en muchas ocasiones una raqueta como guitarra, cuando se convierte en Gitaroo-Man las cosas cambian. Entonces nuestro héroe se colgará de los hombros una mítica guitarra flecha como las que solía usar el grupo Kiss ya hace unos añitos. ¿Hay alguna guitarra mejor para tocar los solos que deben salvar el mundo? Uhmm, lo dudamos. La flecha es el signo identificador del heavy metal más auténtico y si Paul Stanley (como podéis apreciar en la foto de abajo) llevaba una... el bueno de U-1 no podía ser menos.





TUROK EVOLUTION

CAZANDO LAGARTIJAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

MANTENIENDO LA ESTRUCTURA CLÁSICA DE TODO *SHOOTER* EN PRIMERA PERSONA QUE SE PRECIE, VA A DAR UNA GRAN IMPORTANCIA A LA TÁCTICA Y AL SIGILO GRACIAS A LA DESARROLLADA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS ENEMIGOS Y A SU TRABAJADO ASPECTO SONORO

Aunque es posible que muchos no hayáis jugado a ninguna de sus entregas, por aquello de que ninguna apareció para las consolas de Sony, seguro que conocéis de sobra la saga *Turok*. Pues bien, Acclaim ha decidido ahora que su saga de *shooters* por excelencia dé el salto de la defenestrada Nintendo 64 a todas las consolas de nueva generación con *Turok Evolution*. El juego va a retomar la esencia del laureado primer episodio de la serie volviendo a la ambientación prehistórica y explicándonos los orígenes de una historia que con el paso de los años, había acabado perdiendo más fuelle que los chistes de Cruz y Raya.

Así, conoceremos como el indio americano Tal'Set, el primer cazador de dinosaurios, viaja tras desencadenar un extraño fenómeno espacio-temporal (similar al que se produce cuando T-Virus se pone a cantar e inexplicablemente la Redacción se vacía como por arte de magia) a un mundo dominado por una raza de reptiles dispuestos a acabar con los seres humanos sin el menor reparo. Al bueno de Tal'Set le convencen de que él es el elegido esperado durante mucho tiempo al tener el poder de acabar definitivamente con la tiranía de Lord Tyrannus, el jefe de los dinosaurios y, por supuesto, nuestra obligación será ayudarle a conseguirlo.

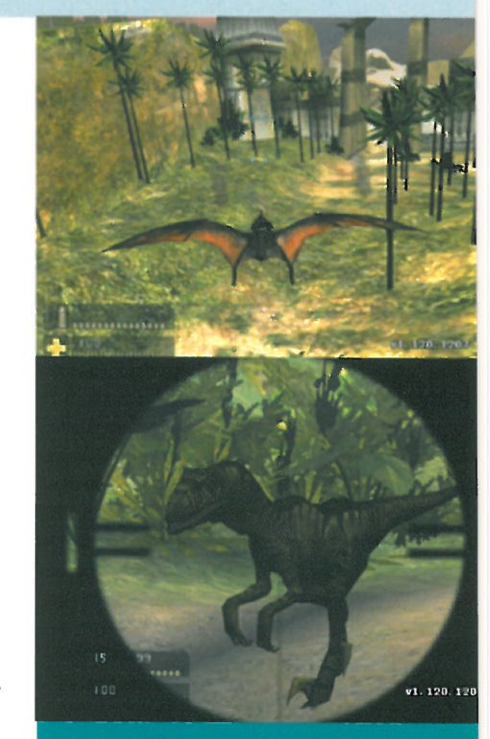
LAS PISADAS SE OYEN

Aunque manteniendo la estructura clásica de todo *shooter* en primera persona que se precie, *Turok Evolution* va a dar una gran importancia a la táctica y al sigilo gracias a la desarrollada Inteligencia Artificial de los enemigos y, sobre todo, a su trabajado aspecto sonoro. El realismo del sonido de las distintas pisadas o las diferencias entre el ruido que harán los cuerpos al caer pondrá los pelos de punta a más de uno.

Por suerte para hacer frente a las manadas de dinosaurios que nos acecharán contaremos con un gran arsenal de armas que van desde misiles crucero hasta espectaculares taladros (pese a su nombre, sin nada que ver con los discursitos de Snatcher para levantar los ánimos de los redactores).

Pero sin duda los momentos más espectaculares del juego los viviremos a lomos de un *ptesrosaurio*, ya que encima del lomo de este dinosaurio sobrevolaremos grandes extensiones de terreno cual piloto de Iberia en Semana Santa, aunque sin parar de disparar, eso sí.

Con *Turok Evolution*, todos aquellos que pensaban que con la marcha de la saga *Dino Crisis* a X-Box se habían acabado las visitas de dinosaurios a nuestra querida PlayStation 2 van a cambiar de opinión.














RALLY CHAMPIONSHIP

OTRO DE CAMPEONES

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **WARTHOG**
EDITOR **SCI**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MAYO**

Tras la aparición del *World Rally Championship* de Sony, la segunda mitad del 2002 va a ser el escenario de la lucha entre los dos grandes pesos pesados de los simuladores de rallys. *V-Rally* y *Colin McRae* ofrecerán sus terceras partes a los algo abandonados aficionados a este deporte motorizado, pero un poco antes SCI va a probar suerte con un juego que cuenta con un título inequívoco: *Rally Championship*.

Y la verdad es que, por lo que hemos visto en la primera beta que ha llegado hasta nuestra Redacción, estamos ante un juego que puede dar más de una alegría a los adictos al motor. *Rally Championship* apunta muy buenas maneras y, aunque algunos aspectos sobre todo gráficos deben ser pulidos, puede ponerle las cosas difíciles a las continuaciones de las sagas de Infogrames y Codemasters.

RALLY PARA TODOS

Quizá una de las características más destacables de este título es que ofrece prácticamente dos juegos en uno. Esto lo decimos porque los desarrolladores han optado por ofrecer un modo Arcade y otro Simulación para así contentar a todos los tipos de jugones. En lugar de centrarse en aspectos concretos de la conducción, las diferencias entre ambos modos son mucho más evidentes. Mientras en el modo Arcade debemos ir llegando a sucesivos controles antes de que acabe el tiempo (al estilo *Sega Rally*), en la opción Simulación encontraremos una competición mucho más parecida a lo que son los rallys de verdad, ya que iremos completando diversos tramos y, según nuestros tiempos, ocuparemos una posición u otra en la tabla de clasificación general.

PODREMOS DISFRUTAR DE UNOS ENTORNOS TREMENDAMENTE SÓLIDOS Y VARIADOS QUE NOS PERMITIRÁN VISITAR DESDE ESCOCIA HASTA ALGÚN QUE OTRO DESIERTO DE KENYA

En cualquiera de los dos modos podremos disfrutar de unos entornos tremendamente sólidos y variados (de hecho, el horizonte es muy lejano pero prácticamente no hay pop-up), que nos permitirán visitar desde Escocia hasta algún que otro desierto de Kenya. Sin embargo, es en el apartado gráfico donde se encuentran los mayores defectos de esta versión preliminar, ya que los coches, además de ser demasiado sencillos, no acaban de estar bien integrados en los circuitos. Por otra parte, la sensación de velocidad tampoco es demasiado real, hasta el punto que muchas veces no existe ninguna diferencia entre circular en segunda o en quinta marcha. Pero una vez solucionados estos problemillas, *Rally Championship* podría estar perfectamente en condiciones de ocupar un lugar preferente en los corazoncitos de los devotos de sagas automovilísticas más longevas.




MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

NI UN PÁJARO NI UN AVIÓN, ES UNA BICI

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **RAINBOW STUDIOS**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **JUNIO**

Uno de los primeros clones de *Tony Hawk's Pro Skater* que (en vista del éxito de la saga de Neversoft) se sacó de la manga su misma casa editora fue el primer *Mat Hoffman's Pro BMX* para PS One. Aunque correcto, este título de Shaba Games llamó menos la atención que nuestro director Snatcher en un almacén de trenes a vapor. No obstante, ahora Activision le ha dado una segunda oportunidad poniendo su secuela en manos de Rainbow Studios, los firmantes de títulos tan interesantes como *Splashdown* o *ATV Offroad*.

Lo cierto es que el cambio de plataforma le ha sentado realmente bien a Mat Hoffman y sus compañeros ciclistas, que ahora se mueven en unos entornos tremendamente sólidos y notablemente grandes, pudiendo enmarcar sus piruetas en calles de ciudades como Chicago, Los Angeles, Las Vegas, New Orleans, Portland, Boston o Hawaii (el nivel de Oklahoma está situado en un recinto cerrado). Es más, en ellas hay tráfico y peatones al más puro estilo *Tony Hawk's Pro Skater 3*, lo que le da al juego una ambientación bastante más realista.

De paso, los desarrolladores de Rainbow Studios han aprovechado para alejarse de la saga patinadora de Neversoft y le han dado mayor importancia a los trucos de suelo, ahora muy abundantes y fáciles de realizar después de un *manual* (algo lógico, teniendo en cuenta que la física de las bicicletas es muy diferente a la de los monopatines).

EL CAMBIO DE PLATAFORMA LE HA SENTADO REALMENTE BIEN A MAT HOFFMAN Y SUS COMPAÑEROS CICLISTAS, QUE AHORA SE MUEVEN EN UNOS ENTORNOS TREMENDAMENTE SÓLIDOS Y NOTABLEMENTE GRANDES

No obstante, a nivel jugable esta versión primitiva de *Mat Hoffman's Pro BMX 2* todavía necesita bastantes ajustes, ya que grindear resulta tan fácil que se acaba haciendo aburrido, y da la impresión de que los ciclistas se han inyectado hormonas de gato, porque muchas veces parece que van a caer de lado y aterrizan perfectamente de pie.

Además, parece que a este nuevo título de la serie O2 de Activision no le van a faltar opciones. Además de los modos clásicos para un jugador, que incluyen Carrera, Sesión y Carrera Libre, también hay una opción multijugador en la que podemos enfrentarnos contra un amigo en hasta siete modos distintos y muy divertidos, lo que sin duda alargará la vida útil de este juego. Aunque va a ser muy difícil que se quite de encima el estigma de copia del magnífico *Tony Hawk's Pro Skater 3*, si los pequeños defectos de esta versión previa son convenientemente pulidos por sus desarrolladores podemos estar ante una alternativa más que interesante a la serie monopatinesca de Neversoft.



BARBARIAN

¡DURO Y A LA ENCÍA!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SAFFINE**
EDITOR **TITUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE MAYO**

EL ELENCO SELECCIONABLE ESTÁ COMPUESTO POR LADRONES, BÁRBAROS, SACERDOTISAS GUERRERAS, DIABLOS, ESQUELETOS… Y ASÍ HASTA DIEZ PERSONAJES DE IGUAL RALEA

Virtua Fighter 4, *Tekken 4*, *Soul Calibur 2*… desde luego, el catálogo de la PS2 no va a echar de menos la presencia de juegos de lucha durante el próximo año, al menos en lo que se refiere a beat'em-ups tridimensionales. Además Titus está dispuesto a añadir un nuevo título a este género, utilizando un sistema de combate que está directamente inspirado en el que puso de moda el fantástico *Power Stone* de Dreamcast. A saber, los dos contendientes se mueven por un recinto cerrado pudiendo usar prácticamente todo lo que encuentran como proyectil.

Barbarian se amolda perfectamente a dichas directrices, pero con unos luchadores que parecen directamente sacados de un *casting* de *Conan el Bárbaro*, ya que el elenco seleccionable está compuesto por ladrones, bárbaros, sacerdotisas guerreras, diablos, esqueletos… y así hasta diez personajes de igual ralea, aunque cada uno con sus propias características y poderes especiales.

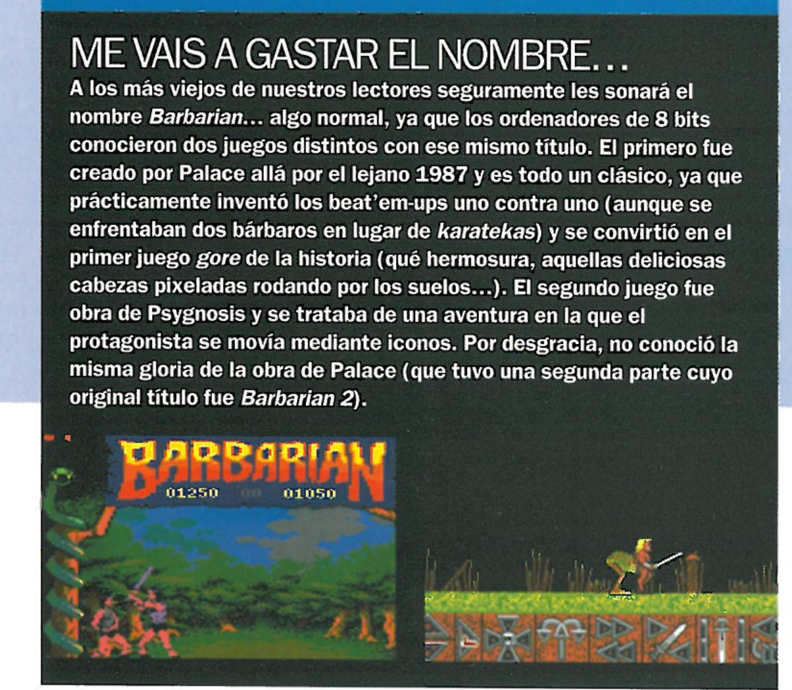
La beta que está en nuestras manos cuenta con tres modos básicos (Entrenamiento, Dos Jugadores e Historia) y un gran número de escenarios repletos de columnas derribadas, troncos de árboles y demás artilugios con los que acariciar el lomo de tus rivales. Además, estos entornos cuentan con diversos pisos (de manera similar a lo que ocurría en *Dead or Alive 2*), así que podemos lanzar al enemigo a un nivel inferior para después continuar machacándolo… con toda la educación del mundo, claro.

Hasta ahora no habíamos visto en PS2 ningún beat'em-up que retomara la mecánica de *Power Stone*, cuyas dos partes llamaron la atención por su medida dificultad, su frenética dinámica de juego y el carisma de sus personajes. Esperemos que los chicos de Saffine consigan atrapar las virtudes de esta saga de Capcom en su *Barbarian*, pues entonces estaremos ante un juego que puede hacer las delicias de los numerosos fans de la lucha.



ME VAIS A GASTAR EL NOMBRE…

A los más viejos de nuestros lectores seguramente les sonará el nombre *Barbarian*… algo normal, ya que los ordenadores de 8 bits conocieron dos juegos distintos con ese mismo título. El primero fue creado por Palace allá por el lejano 1987 y es todo un clásico, ya que prácticamente inventó los beat'em-ups uno contra uno (aunque se enfrentaban dos bárbaros en lugar de *karatekas*) y se convirtió en el primer juego *gore* de la historia (qué hermosura, aquellas deliciosas cabezas pixeladas rodando por los suelos…). El segundo juego fue obra de Psygnosis y se trataba de una aventura en la que el protagonista se movía mediante iconos. Por desgracia, no conoció la misma gloria de la obra de Palace (que tuvo una segunda parte cuyo original título fue *Barbarian 2*).





Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com







FREQUENCY

SER DJ NUNCA FUE TAN FÁCIL

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **HARMONIX**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Los chicos de Harmonix se han propuesto darnos lecciones para ser un auténtico DJ a través del prometedor *Frequency*. El título bebe de juegos de acción musical como *Dance Dance Revolution* o incluso del propio editor *Music*, que ya encandilaron a un buen puñado de usuarios de PS One.

Su estilo gráfico futurista, que sigue la estela simplificadora de *Rez*, nos sitúa en una especie de túnel octogonal animado por un hipnótico festival de colores. Cada una de las ocho partes en las que se divide el luminoso pasaje son pistas en las que se esconden la batería, el bajo, el sintetizador, las voces... e incluso se ha incluido una para practicar el *free-scratching*. Activaremos cada instrumento al pasar por encima de ciertos ítems y tras presionar, manteniendo el ritmo, el botón adecuado. Poco a poco construiremos nuestra pieza y empezarán a sonar temas completos de grupos como Orbital o Crystal Method, entre otros. El *house*, el *drum'n'bass*, el *hip hop* y el *metal industrial* forma parte de su impecable banda sonora.

Pero lo más interesante de *Frequency* es el apartado dedicado a los *remixes*, en el que tu creatividad como DJ puede ser explotada al máximo, ya que tú generas tus propios *loops* y reestructuras tus canciones a tu gusto. Este título desprende buenas vibraciones, ya que se compromete a llevar a tu casa un ocho pistas virtual.



BRITNEY'S DANCE BEAT

¡QUIERO SER UNA POP STAR!

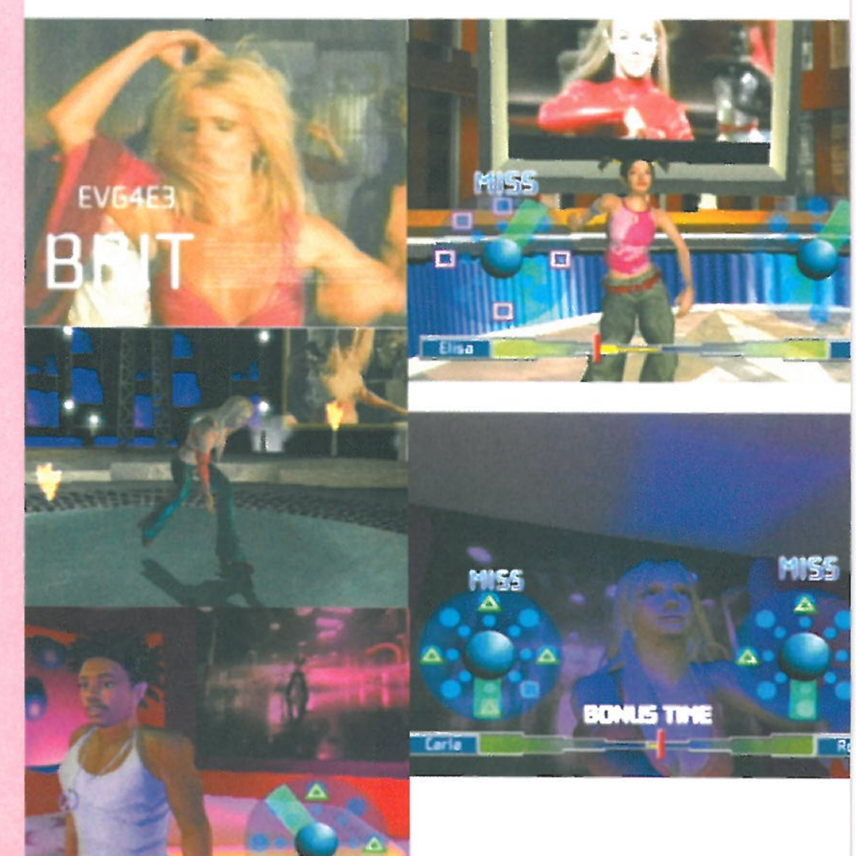
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **METRO**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MAYO**

Pobres alegrías nos han dado ciertas licencias musicales, que permitieron la aparición de títulos tan deleznables como el de las *Spice Girls* para la gris de Sony... así que resulta una agradable sorpresa que, a pesar de su título, *Britney's Dance Beat* no explote de forma vil y chapucera la imagen mezcla de Lolita y Barbie Patinadora que se gasta la señorita Spears, sino que ofrezca un producto más que digno.

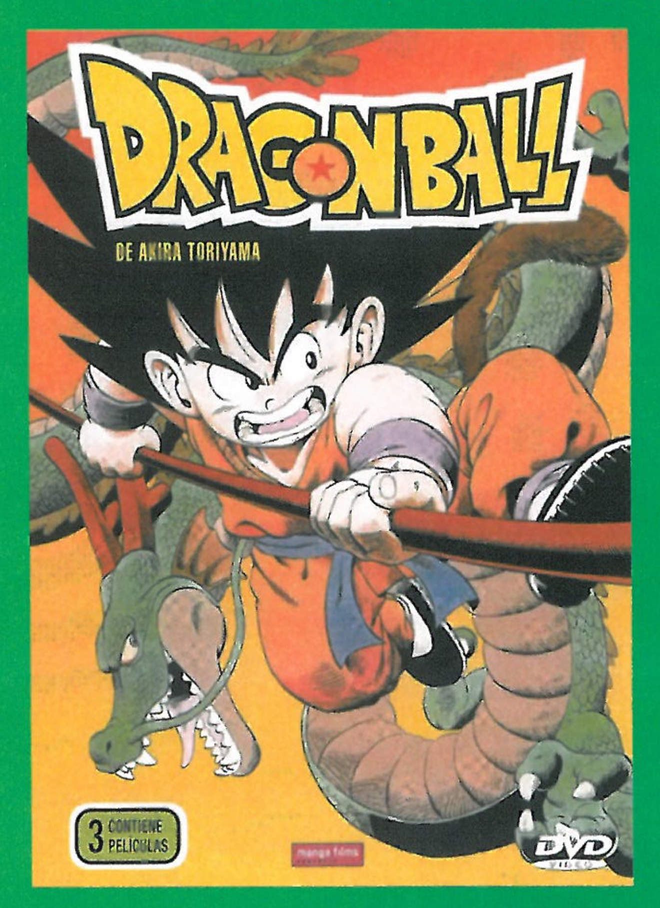
El juego aprende bien la lección de *Bust-A-Groove*, ya que como en este título podemos atacar a nuestro contrincante tras encadenar poderosos combos. Sin duda, se nota que estamos ante dos proyectos desarrollados por la misma compañía. Deberemos apretar los botones del pad que se nos indican en pantalla, siguiendo el ritmo del tema, controlando a diversos bailarines que buscan llegar a la fama a través del duro camino de los *castings*.

Además, tras conseguir ciertos *combos* podremos ponernos en la piel de Britney para danzar sensualmente al ritmo de algunos de sus temas como *Ooops, I did it again* o *Overprotected*. Los suaves movimientos de los personajes, el juego de luces discotequero y el arsenal de temas *pop* son algunos de los alicientes de este prometedor juego (y es que se nota la mano japonesa en el desarrollo).

Quizá los amantes de *Dance Dance Revolution* y el citado *Bust-A-Groove* no encuentren ninguna aportación innovadora, pero los fans de la diva y de la acción rítmica en general disfrutarán con las espectaculares coreografías de los personajes aspirantes a cumplir su sueño de acompañar como bailarines a Britney Spears.



PLANETSTATION Y MANGA FILMS SORTEAMOS



10 DVD DRAGON BALL

SORTEAMOS 10 DVD QUE INCLUYEN LAS TRES PRIMERAS PELÍCULAS PROTAGONIZADAS POR SON GOKU Y COMPAÑÍA.
PARA HACERTE CON UNO SÓLO TIENES QUE RESPONDER CORRECTAMENTE A LA SIGUENTE PREGUNTA:

¿CUÁNTAS BOLAS ERAN NECESARIAS PARA INVOCAR AL DRAGÓN?

A **CUATRO, UNA POR CADA PATA DEL DRAGÓN**

B **SIETE**

C **DOSCIENTAS CINCUENTA Y TRES**

D **NINGUNA, APARECÍA CUANDO LE DABA LA GANA**

¿CUANTAS BOLAS ERAN NECESARIAS PARA INVOCAR AL DRAGÓN?

A **CUATRO, UNA POR CADA PATA DEL DRAGÓN**
B **SIETE**
C **DOSCIENTAS CINCUENTA Y TRES**
D **NINGUNA, APARECÍA CUANDO LE DABA LA GANA**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de junio de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 44 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO DRAGON BALL (PLANET 42) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA





VENTE A COREA PEPE

RUMBO AL MUNDIAL

Ya llega el Mundial de Fútbol. Cada cuatro años, las mejores selecciones de los cinco continentes pelean por la Copa del Mundo y las compañías de software toman buena nota de la competición para sacar sus mejores galas (léase títulos) y así estar a la altura del evento. Nosotros también nos hemos dejado contagiar por esa fiebre futbolera y os ofrecemos un amplio especial sobre la prolífica relación entre el deporte rey y las consolas. Echemos el balón a rodar.

MUNDIAL FIFA 2002

EL MUNDIAL ES PARA MÍ

PLATAFORMA **PS ONE/PS2**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

NO SERÁ EXACTAMENTE UN *REMIX* DE *FIFA 2002*, POR LO QUE SE HABLA DE QUE TENDRÁ MAYORES COMPONENTES TIPO 'MANAGER'

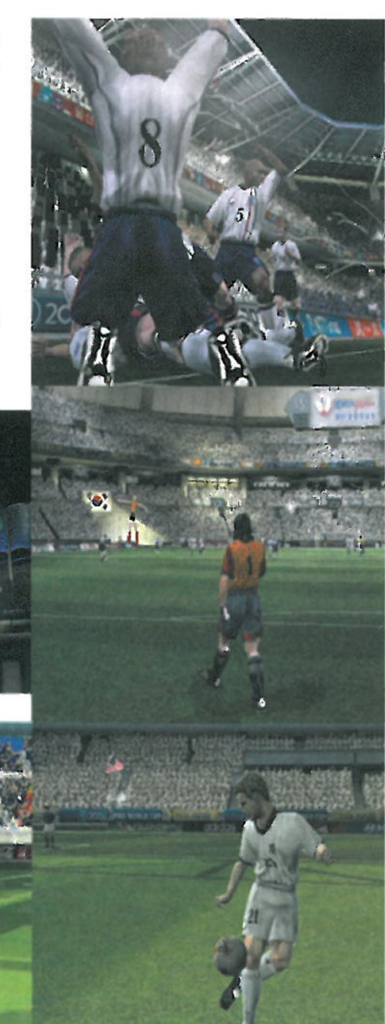
Los chicos de EA Sports no podían dejar correr la oportunidad de exprimir un poco más la gallina de los huevos de oro que es su saga *FIFA* (aunque este año se ha visto ensombrecida por el arrollador y magnífico *Pro Evolution Soccer* de Konami), así que después de soltarle unos cuantos durillos a la Federación Internacional de Fútbol se han hecho con los derechos del Mundial de Fútbol de Japón y Corea. No obstante, parece ser que no será exactamente un *remix* de *FIFA 2002*, ya que del juego se ha encargado la filial nipona de EA en lugar de la canadiense (los autores de la edición de este año de la famosa serie), por lo que se habla de que tendrá mayores componentes tipo 'manager'.

Aparte de las ventajas que da tener la licencia de un acontecimiento como éste (es decir, la posibilidad de reproducir escudos, mascotas, estadios, selecciones con sus futbolistas estrella, himnos compuestos por concursantes de *Operación Triunfo...*),*Mundial FIFA 2002* tendrá un buen puñado de mejoras a nivel gráfico con respecto a sus predecesores. Sin ir más lejos, las animaciones de los jugadores se han ampliado para aumentar la espectacularidad y el dramatismo de los partidos, sobre todo en los uno contra uno y en la disputa de balones. También se han añadido algunos ángulos nuevos de cámara tanto para los partidos en sí como para las repeticiones con el objetivo de acercar el juego lo más posible a un partido real. Y como tampoco hay que olvidarse de darle ambientillo al asunto, las gradas de espectadores incluirán nuevos efectos especiales como *confettis*, banderas pequeñas y gigantes e incluso dibujos con rayos láser al más puro estilo yanqui.

No obstante, como es habitual en la saga lo más interesante son los modos adicionales con los que va a contar el juego. Como era de esperar existirá un modo Campeonato que reproducirá con fidelidad el desarrollo del Mundial, para que podamos hacer ganar la Copa a equipos tan 'fuertes' como Senegal o Arabia Saudí. De todas formas, la gran aportación parece ser el modo Air Play, que permitirá hacer todo tipo de acciones (desde remates de todo tipo a fintas) con un único botón, haciendo así mucho más sencilla la mecánica... y de paso, añadiéndole un poco más de ese realismo que caracteriza (ejem ejem) toda la saga *FIFA*.













ISS 2

KONAMI, A POR LA COPA DEL MUNDO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KCEO**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **JUNIO**

Aunque la gran saga futbolística de Konami, la que ha servido de referencia para todas las demás, siempre ha sido *Winning Eleven*, la compañía japonesa también cuenta con la serie *Perfect Striker* (conocida por los nipones como *Jikkyou J-League Perfect Striker*), mucho menos enfocada hacia la simulación y más cercana a la jugabilidad arcade al más puro estilo *FIFA*. Precisamente es la edición mundialera de este año de esta segunda saga, concretamente el juego *Jikkyou World Soccer 2002*, la que va a llegar a nuestro país bajo el título de *ISS 2*.

La información sobre este nuevo juego de fútbol está llegando a nuestro país con cuentagotas, y entre lo poco que sabemos sobre él está que Konami va a aprovechar su recién adquirida licencia de FIFPro para utilizar los nombres reales de los jugadores europeos, igual que en su exitoso compañero *Pro Evolution Soccer*. Por desgracia, esta licencia no le permite reproducir los estadios reales (como sí pueden hacer, en cambio, los chicos de Electronic Arts), así que los desarrolladores van a ambientar los partidos en imitaciones más o menos parecidas, aunque perfectamente reconocibles para los buenos aficionados al deporte rey.

Por supuesto, como buen juego mundialista, en *ISS 2* no habrá ni rastro de clubes, sino que solamente podréis encontrar las 58 selecciones nacionales con las que será posible disputar la preciada Copa del Mundo. Con cualquiera de ellas podrán disputarse partidos en los cinco modos de juego existentes, que van desde el inevitable Entrenamiento a los no menos habituales Amistoso, Liga (ajustable a su gusto por el usuario), Liga Mundial y, por supuesto, la Copa Internacional, que es la habitual imitación del funcionamiento del Mundial de Fútbol. Además, se han ajustado algunos de los defectos típicos de la saga *Perfect Striker*, sobre todo fortaleciendo la IA de los equipos rivales, ampliando las posibilidades de cambio de la disposición en el campo y perfeccionando la forma de ejecutar determinadas jugadas (como centros, cabezazos, etc).

Lamentablemente, pese a ser un título realizado para el Mundial de Japón y Corea, *ISS 2* va a llegar demasiado tarde a nuestro país. En Japón sí saldrá a tiempo, el próximo 16 de mayo, pero las traducciones y conversiones necesarias para que pueda llegar a las consolas europeas harán que se retrase hasta junio. Y es una auténtica pena, porque el *Mundial FIFA 2002* de EA va a ganarle la partida a Konami por dos razones de peso: saldrá antes y contará con la licencia oficial de la Copa del Mundo.

KONAMI VA A APROVECHAR SU RECIÉN ADQUIRIDA LICENCIA DE FIFPRO PARA UTILIZAR LOS NOMBRES REALES DE LOS JUGADORES EUROPEOS, IGUAL QUE EN SU EXITOSO COMPAÑERO *PRO EVOLUTION SOCCER*





RED CARD SOCCER 20-03

¡SI NO LO HE TOCADO!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

PODREMOS VER CÓMO NUESTRO DELANTERO REMATA A PUERTA SUSPENDIDO EN EL AIRE MIENTRAS LA CÁMARA GIRA A SU ALREDEDOR, AL MÁS PURO Y DURO ESTILO *MATRIX*



Cualquiera que haya echado una partida a alguno de los juegos deportivos de Midway habrá notado que éstos se caracterizan por sus altas dosis de diversión desfasada y arcade (ahí están ejemplos tan 'realistas' como *NHL Hitz* o *NBA Jam*). Por eso mismo, cuando la compañía americana ha realizado su primer acercamiento al mundo del fútbol aprovechando el tirón del Mundial de Fútbol de Japón y Corea, ha querido profundizar en la agresividad y la hiperactividad de las que sus obras suelen hacer gala.

A primera vista, *Red Card Soccer* no tiene nada que envidiar en cuanto a nivel gráfico y jugabilidad a otros títulos del género como *Esto es Fútbol 2002* o *FIFA 2002*. Incluso cuenta con la licencia FIFPro para poder usar nombres de jugadores y equipos reales (aunque sus modelados son menos reconocibles que la letra de nuestro redactor Kain después de beberse su botella de *whisky* diaria), además de permitirnos jugar en algunos de los estadios que albergarán la próxima Copa del Mundo. Sin embargo, el aspecto que le hace completamente original es su 'espíritu Midway', lo que hace que los partidos estén a medio camino entre *FIFA*, con sus trucos y sus regates imposibles, y los juegos de lucha al estilo *Tekken*, del que adopta sus *power-ups* y su estilo barriobajero de patadas en el bajo vientre, la cabeza y las piernas, consiguiendo que en este juego se haga buena aquella frase que dice que el fútbol "es un deporte de hombres".



DELFINES F.C.

Un aspecto a resaltar de *Red Card Soccer* es la simpatía con la que se desarrolla el modo Historia. Por ejemplo, si ganamos el primer partido nos enfrentaremos a continuación a un equipo australiano formado únicamente... ¡por delfines! Y eso no es todo: nos enfrentaremos a ellos en un estadio con forma... ¡de acuario! Vamos, verlo para creerlo. Por los documentales de La 2 ya sabíamos que los delfines son unos de los animales más inteligentes, pero de ahí a que toquen el balón mejor que el Dream Team de Cruyff...













PATADA VOLADORA

Para poder cumplir con esta doble vertiente de simulación futbolística más o menos lograda y de patadón y tentetieso, *Red Card Soccer* incorpora un complejo sistema de control basado en la combinación de botones para la defensa, el ataque y los movimientos y disparos especiales, algunos de los cuales sólo podrán ser activados si contamos con la barra correspondiente a tope. Si hacemos uno de esos *superchutes*, podremos ver cómo nuestro delantero remata a puerta suspendido en el aire mientras la cámara gira a su alrededor, al más puro y duro estilo *Matrix*.

La mecánica de este título es muy parecida a la de cualquier otro título futbolero: deberemos alternar los pases cortos y los pases largos en función de cómo queramos atacar a nuestro rival, y dispondremos de varias combinaciones de botones para regatear, teniendo en cuenta que nuestro jugador deberá tener su barra de poder a tope para ejecutar ciertos movimientos especiales correctamente. Pero, a diferencia de *FIFA 2002*, resulta más difícil batir al portero que una tortilla de huevos con cemento, a pesar de esos movimientos acrobáticos en el aire que recuerdan mucho a la serie *Campeones* y sus adaptaciones videojueguiles (aunque echamos de menos las técnicas de los gemelos Derrick como la 'Catapulta Infernal') y que dan la sensación de que marcar gol va a ser muy fácil. Si a ello le unimos que los defensas contrarios esperan nuestras internadas para darnos jarabe de palo, nos haremos una idea de lo difícil que es marcar si no lo hacemos de tiro lejano.

En pocas palabras, que se trata de una gran idea correctamente plasmada por los desarrolladores, aunque esperamos que en la versión final del juego se corrijan algunos defectos en el control de la pelota que deslucen la jugabilidad de la versión que ha llegado a nuestras manos. Aun así, *Red Card Soccer* apunta muy alto en su combinación de realismo y agresividad, dos conceptos que la gente de Midway domina al dedillo.

¡ÁRBITRO, ESTÁS CIEGO!

Del uso que hagamos del menú de opciones de *Red Card Soccer* dependerá el nivel de realismo o arcade que nos encontremos en el transcurso del encuentro. Así, podemos definir la rigurosidad del árbitro ante las embestidas de los jugadores, hasta el punto de que, en caso de que lo 'ceguemos', nos lo permitirá prácticamente todo y disputaremos un partido de fútbol sin reglas y a degüello (y, la verdad, pasaremos más tiempo en el aire que sobre el suelo, y no precisamente por los remates al vuelo).









EL FÚTBOL DE NUESTRAS VIDAS

Desde los lejanos tiempos de la Atari Pong, el mundo de los videojuegos ha intentado captar la compleja mecánica del deporte del balompié. Año tras año los simuladores han ido perfeccionándose, acercándose a los partidos reales, hasta llegar a maravillas tan redondas como *Pro Evolution Soccer*. En este reportaje veréis cómo unos píxeles de colores han acabado convirtiéndose en reproducciones cuasiperfectas de nuestros jugadores favoritos. Pasen y vean a los reyes del deporte rey.

MATCH DAY

PLATAFORMA **SPECTRUM, MSX, AMSTRAD CPC, AMSTRAD PCW, COMMODORE 64**
DESARROLLADOR **OCEAN**
AÑO **1984**

En 1984 Jon Ritman, que se encontraba en una exposición de videojuegos, exclamó tras ver un simulador futbolístico: "Es una birria, yo estoy haciendo uno 20 veces mejor". Se trataba de un alarde de inmodestia comprensible teniendo en cuenta el magnífico resultado final de su desafío: *Match Day*, un juego que revolucionó el mercado de los videojuegos (y no sólo los deportivos) con una lograda perspectiva lateral. Aunque gráficamente supuso un gran avance (aún visto hoy, y a pesar de que los 20 años transcurridos son una barbaridad en el mundo de la informática), su jugabilidad fue lo que le situó lejos del resto de simuladores futbolísticos, que no eran muchos, por cierto. Con su secuela, aparecida tres años después, se mantuvo el nivel de adicción y se mejoró aún más el nivel gráfico, subsanándose de paso la lentitud del ritmo de juego de su primera versión.

Además, la incorporación de una barra de potencia permitió añadir más variantes al juego, tales como centros, disparos de mayor o menor intensidad, combinaciones y pases. Si a eso le añadimos la posibilidad de rematar de cabeza o los taconazos, enseguida nos damos cuenta de que estamos ante una secuela que dejó en ridículo aquel dicho de "segundas partes nunca fueron buenas".



KONAMI'S SOCCER

PLATAFORMA **MSX**
DESARROLLADOR **KONAMI**
AÑO **1985**

A principios de los 80, cuando los ordenadores de 8 bits eran los auténticos reyes del entretenimiento casero, Konami se descolgó con una serie de juegos deportivos con los originales títulos de *Konami's Tennis*, *Konami's Baseball*, *Konami's Golf*, *Konami's Boxing*, *Konami's Ping Pong*, *Konami's Billiards*... y, claro está, *Konami's Soccer*. Este bisabuelo de la saga *ISS* se caracteriza, como los demás títulos de la serie, por una jugabilidad tremendamente sencilla (con un solo botón puedes hacer entradas, pasar y chutar a portería) y, por eso mismo, increíblemente adictiva.

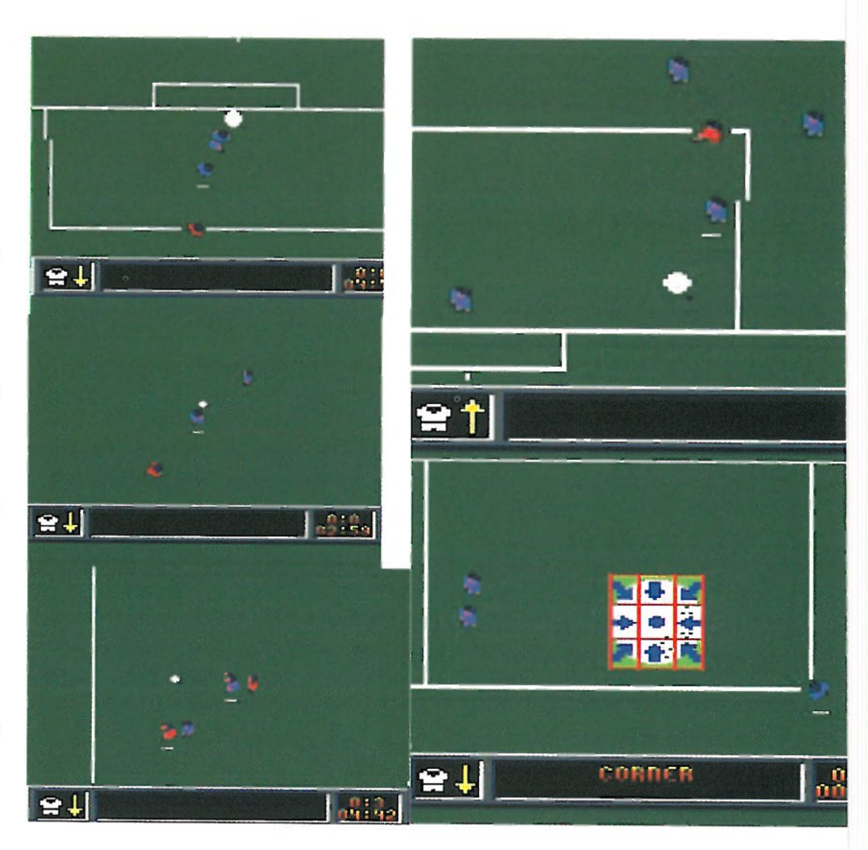
Sólo había dos equipos que elegir, los Eagles y los Stones (¿homenaje a The Eagles y a los Rolling Stones?), cuyo nombre se podía editar y además elegir su aspecto entre ocho diferentes, aunque siempre señores con bigote a lo Aznar y pantalones extracortos. Una vez en el campo, para pasar el balón a un compañero había que esperar a que éste se iluminase cual Gusy Luz, y para chutar a portería había que fijarse en una flecha en continuo movimiento que había tras el marco rival para saber dónde apuntábamos. La defensa tampoco era una tarea difícil, ya que sólo había una forma de arrebatarle la pelota al contrario: mediante la preceptiva segada. No obstante, la aparente superficialidad del juego se compensaba por la sorprendentemente elaborada IA de los equipos contrarios, a los que resultaba difícil engañar con la típica jugada individualista a lo *FIFA*. ¿Una premonición de los *ISS*?



KICK OFF

PLATAFORMA **AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD**
DESARROLLADOR **ANCO SOFTWARE**
AÑO **1988**

Afirmar que un juego revoluciona un género tan popular como el de los simuladores futbolísticos es mucho decir, pero eso es precisamente lo que consiguió *Kick Off*. Allá por 1988, Dino Dini (sí, sabemos que tiene nombre de cantante italiano, pero en los años 90 era un auténtico gurú de los videojuegos) ideó el juego que, salvando las limitaciones gráficas, más fidedignamente representaba lo que era un partido de fútbol de verdad. El mérito estaba en que el balón no se quedaba pegado a los pies de los jugadores, sino que debíamos conducirlo dándole patadas al estilo de los tradicionales juegos con chapas. El sistema desesperó al principio a más de uno porque costaba hacerse con un control tan exigente, pero lo cierto es que le daba una profundidad a los partidos que hasta entonces había sido totalmente impensable. Además, la perspectiva cenital adoptada también resultó todo un acierto al ofrecer un punto de vista muy interesante y funcional del terreno de juego.
El éxito del primer *Kick Off* dio lugar a dos continuaciones, e incluso hace poco la saga ha contado con una nueva entrega que ha pasado con más pena que gloria por la PlayStation 2. Y es que los tiempos desde entonces han cambiado mucho...



EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL

PLATAFORMA **AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, SPECTRUM, MSX, PC**
DESARROLLADOR **TOPO SOFT**
AÑO **1988**

Era 1988 y la Quinta del Buitre, aquel grupo de jugadores comandado por Emilio Butragueño, lideraba un Real Madrid casi invencible (lo de 'casi' viene porque no ganó la Copa de Europa). Topo Soft aprovechó el tirón indiscutible del por entonces mejor jugador español y creó un juego de fútbol muy atrevido e innovador. Su vista cenital, inspirada en *Kick Off* (y obligada debido a la utilización del motor gráfico de un juego anterior de Topo, *Black Beard*) le otorgaba un plus de originalidad que se unió a su gran jugabilidad, muy lograda gracias a la suavidad de los movimientos de los jugadores.

Curiosamente, la versión para CPC superó gráficamente al resto a pesar de la inferioridad técnica del hijo pequeño de Amstrad.

El éxito del juego (vendió 100.000 copias, superando al popularísmo *Fernando Martín Basket Master* de Dinamic) llevó a su compañero de quinta, Michel, a protagonizar otro simulador futbolístico para el campeonato de Europa de selecciones de aquel mismo año, confirmando la hegemonía de los juegos deportivos en el panorama de la época.

Como curiosidad, el juego identificaba a Butragueño como el único jugador de nuestro equipo con el pelo rubio, y además la pantalla de carga del juego nos mostraba a la estrella madridista luchando por un balón con una camiseta teñida de rojo, para ganarse así a la otra España: la antimadridista.





SENSIBLE SOCCER

PLATAFORMA **AMIGA**
DESARROLLADOR **SENSIBLE SOFTWARE**
AÑO **1992**

Aunque sin duda el mérito de revolucionar el género de los simuladores deportivos recae sobre el *Kick Off* de Dino Dini, fue otro juego el que partió de esa base para establecer las grandes directrices que todos los videjuegos futboleros seguirían a partir de entonces (y durante bastante tiempo). Estamos hablando, cómo no, de *Sensible Soccer.*

El ordenador Commodore Amiga acogió el estreno de la saga que, sin abandonar el punto de vista cenital que permitía tener una visión más global del campo, lo varió ligeramente de forma que los jugadores dejaran de ser cabezas andantes. La perspectiva un poco más lateral nos presentaba a unos futbolistas mucho más reales, y eso dio la posibilidad a los desarrolladores de que sus diferentes movimientos (segadas, voleas...) fueran también más realistas. La otra gran evolución llegó en la jugabilidad, ya que el manejo del balón no resultaba tan complicado como en *Kick Off* y por ello la curva de dificultad era bastante más asequible sin perder por ello profundidad.

Sensible Soccer contó con diferentes versiones que completaban la oferta del juego, hasta el punto que llegaron a estar disponibles una gran parte de las competiciones nacionales e internacionales con los nombres reales de los futbolistas. La saga incluso recaló allá por 1997 en la PSX de Sony con una *intro* absolutamente demencial, protagonizada por jugadores cabezones.

SUPER SIDEKICKS



PLATAFORMA **NEO GEO**
DESARROLLADOR **SNK**
AÑO **1992**

En la época más boyante de SNK (antes de verse obligados a tomar la triste resolución de cerrar sus puertas definitivamente) el género que más caracterizaba a esta compañía eran los beat'em-ups, aunque de vez en cuando también hacían algunas aproximaciones a otros géneros como el deportivo. Una de las más brillantes fue *Super Sidekicks*, que en su versión para recreativa hizo desaparecer muchos duros de los bolsillos de esta Redacción, y cuando se pasó a Neo Geo despertó nuestra envidia hacia los poseedores de tan minoritaria (por cara) consola. Tomando el motor gráfico de un juego de fútbol futurista no muy brillante, *Soccer Brawl*, los desarrolladores de SNK se descolgaron con un arcade balompédico en estado puro y de un ritmo apabullante.

Los dos únicos botones que se usaban no daban pie a jugadas muy complicadas más allá de algunos pases y algún que otro regate ejecutado más bien por los pelos, y quizá por ello los enfrentamientos contra la CPU se podían convertir en causantes de hondas desesperaciones, sobre todo porque la maestría con que los equipos contrarios manejaban el balón y sus jugadores era casi irreproducible con los tuyos propios (lo que lo hacía más disfrutable para dos jugadores). Aun así, su éxito fue tal que conoció cuatro secuelas más, la última aparecida en el no muy lejano año 1998.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PLATAFORMA **MEGADRIVE**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
AÑO **1994**

La aclamada (al menos, por una gran parte de aficionados) serie *FIFA* se inició con este juego, nacido al amparo del Mundial de Estados Unidos de 1994. Su perspectiva isométrica y la inclusión de todos los equipos reales de la Copa del Mundo fueron el reclamo perfecto para los jugones más ávidos de nuevas opciones en la simulación futbolística. Además, la posibilidad de definir los controles, las tácticas y la situación de las defensas y los atacantes resultó una grata sorpresa por aquel entonces. Y por si eso fuera poco, la recreación de los estadios reales y de la atmósfera que rodea un partido de fútbol consiguió acabar de vestir de auténtica gala a un juego que ya de por sí era más que correcto. Por lo demás, la recreación de los jugadores fue bastante buena, así como sus movimientos sobre el campo de hierba. No obstante los aspectos de la programación que más se resintieron fueron los controles, algo inexactos, y la Inteligencia Artificial de los jugadores, poco lograda con respecto a títulos anteriores. Sin embargo, el éxito cosechado sirvió para que cada año, millones de admiradores de la serie iniciada en 1994 ansiaran la llegada de un nuevo título (afición que ha llegado a nuestros días... y lo que le queda).



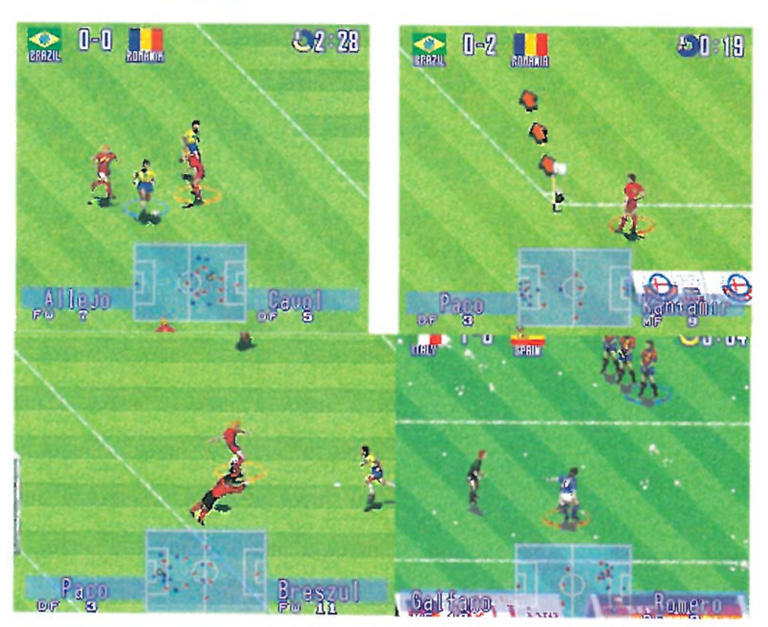
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

PLATAFORMA **SUPER NINTENDO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
AÑO **1995**

Cuando parecía que Electronic Arts y su *FIFA* iban a ser los dominadores del cotarro futbolero en la segunda mitad de los 90, Konami se sacó de la manga un juego con un título algo pomposo pero que con el tiempo se iba a convertir en mítico: *International Superstar Soccer*.

A grandes rasgos aquel primer *ISS* ya apuntaba lo que iba a ofrecer la saga en los siguientes siete años: fútbol en estado puro aunque con ausencia de licencias oficiales. Efectivamente, había que echarle mucha imaginación porque entonces los futbolistas no se parecían tanto a los de verdad como ahora (de 16 a 128 bits hay un cierto trecho), pero nada más empezar un partido ya te dabas cuenta de que estabas ante algo diferente, ya que los jugadores respondían con rapidez y precisión a los controles. Eso por no hablar de la Inteligencia Artificial de los rivales, destacando unos porteros que convertían cada gol en una auténtica y admirable proeza.

Por supuesto, muchas cosas han evolucionado desde entonces (posteriormente se añadió la barra de los chutes, se perfeccionó el pase al hueco y el balón empezó a girar de verdad), pero pocas sagas han mantenido cotas de calidad tan altas desde sus inicios hasta la actualidad. Sin duda, el mejor juego de fútbol nunca aparecido para Super Nintendo.



CAPTAIN TSUBASA J GET IN THE TOMORROW

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **BANDAI**
AÑO **1996**

Pocas series han marcado tanto la infancia de los redactores de esta revista como *Campeones*, ese *anime* japonés futbolístico protagonizado por un tal Oliver Aton (en realidad, llamado Tsubasa Ozora) que contenía más fantasmadas por centímetro cuadrado que una película de Schwarzenneger.
Curiosamente, a pesar del gran éxito que tuvo, ningún distribuidor se ha atrevido a traer a nuestro país alguna de sus adaptaciones para NES, Sega CD, Game Boy, Super Nintendo o Playstation. Y es que la gris de Sony también acabó albergando en su seno a Aton, Mark Lenders, Tom Baker y compañía.

Como simulador futbolístico, *Captain Tsubasa J* es uno de los peores que jamás nos hemos echado a la cara. Gráficamente es tremendamente mediocre y además el mando no responde demasiado bien a las órdenes, por lo que el control es horrendo. Eso consigue que, por ejemplo, los equipos contrarios hagan tiros especiales con una facilidad insultante, mientras tú te dejas los dedos en el intento... y es que, no nos engañemos, el auténtico objetivo del juego es hacer cuantos más de esos chutes espectaculares mejor. Eso, y ver las secuencias animadas de la nueva serie que da título al juego, que aunque llegó a nuestro país a través de Antena 3 se hundió en el olvido por culpa de un horario nefasto.





ESTO ES FÚTBOL

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **SONY**
AÑO **1999**

Sony no quiso quedarse al margen de la sana rivalidad entre *FIFA* e *ISS* y decidió presentar su propio candidato al cetro del mejor juego del deporte rey con un título que no dejaba lugar a dudas: *Esto es Fútbol*. Tras dos años de arduo trabajo la compañía japonesa consiguió ofrecer al mundo un gran producto, notable gráficamente y con una gran cantidad de opciones, destacando las 62 selecciones nacionales disponibles junto a clubs de las principales ligas europeas.

Algo que llamaba poderosamente la atención en *Esto es Fútbol* era el gran tamaño de los futbolistas, un hecho que provocaba que las animaciones (aunque muy suaves) acabaran siendo demasiado lentas. Además Sony también quiso apuntarse a la moda de comentaristas populares iniciada por EA y su pareja Lama-González, y por ello se hizo con los servicios de un Ángel González Ucelay que no acababa de cuajar como comentarista virtual.

De todas formas, estos y otros fallos se han ido puliendo en las dos versiones posteriores (sobre todo se ha notado la simplificación en el control y la incorporación de Gaspar Rosety como narrador) hasta el punto de permitir que consideremos a *Esto es Fútbol* como un competidor más que serio de los *FIFA* y, en menor medida, de los *ISS*.





PRO EVOLUTION SOCCER

4 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS ONE**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **44,95 EUROS**

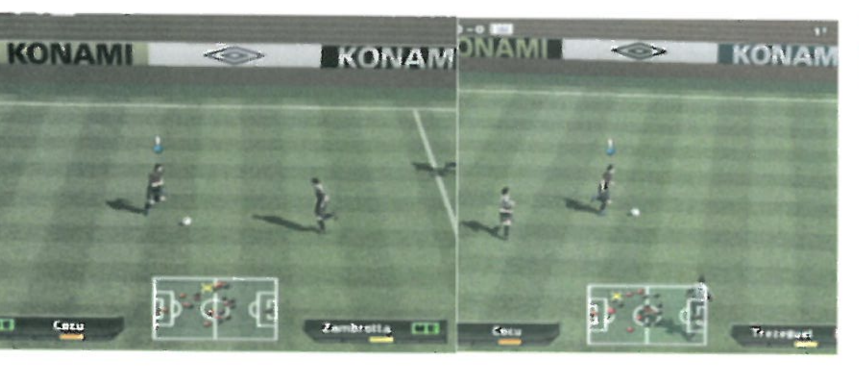
8 JUGADORES
TARJETA 183 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **59,99 EUROS**

EN ESTE ESPECIAL NO PODÍA FALTAR UNA GUÍA DEL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE TODOS LOS TIEMPOS. APROVECHANDO LA APARICIÓN DE SU VERSIÓN PARA PS ONE, OS OFRECEMOS LOS CONSEJOS QUE UN EXPERTO EN *PRO EVOLUTION SOCCER* NECESITA CONOCER



SACA PARTIDO A TU MANDO



VELOCIDAD

Dependiendo de la disposición de tus futbolistas y de los del equipo contrario, puede interesarte imprimir más rapidez a tu juego o, por el contrario ralentizarlo:

• Para acelerar tus movimientos mantén apretado **R1**, lo que hará que corras más pero también permitirá que pierdas más fácilmente el control del balón

•Si aprietas **R2** irás ligeramente más rápido de lo normal, lo que te permite tocar mejor el balón para crear jugadas

•En caso de que tengas pocos espacio y quieras moverte más despacio para crear huecos, el botón **L1** ralentizará tus movimientos y te permitirá hacer mejores regates, aunque también te hace más vulnerable a las entradas rápidas

PASES

Dependiendo de si quieres jugar por las bandas, abrir huecos por el centro del campo o lanzar pedradas 'a lo Clemente', necesitarás dominar uno u otro tipo de pase:

•El pase normal a un compañero se realiza con ✕. De esta manera, el pase resulta más fácil de controlar y más difícil de perder, pero también crea menos peligro. Una manera de enriquecer tu juego es usar el primer toque, al estilo rondo que puso de moda Johan Cruyff, para lo que debes utilizar **L1+✕**. Así el movimiento de balón de tu equipo es más preciso y más mareante, aunque tiene el handicap de que ralentiza excesivamente el juego, lo que te hace más vulnerable a un cruce rápido

•Si quieres hacer un pase largo por alto, debes usar ●, lo que es perfecto para centrar después de una incursión por la banda, aunque es complicado de controlar y requiere que tengas jugadores que vayan bien por alto

•Para hacer pases profundos debes pulsar ▲, opción que bien utilizada puede abrir muchas defensas pero que también se lo pone más fácil para rechazar el balón a los equipos con mucha gente atrás. En ese caso la mejor opción es usar L1+▲, con lo que realizas un pase al hueco bombeado que puede culminar en un remate de cabeza o una tijereta si mueves bien a tus delanteros





CENTROS AL ÁREA

Una de las mejores formas de desbordar a algunos equipos es internarse por las bandas y centrar, pero de todas maneras requiere una cierta práctica dominar esta efectiva forma de ataque:

•El centro al área por alto se realiza con ● una vez has llegado al borde del campo, y cuando lo hayas hecho fíjate en el jugador que controlas y dirígelo al lugar donde va la pelota para que pueda rematar, ya sea de cabeza o de tijereta. No esperes que tu delantero atraiga al balón cual imán, porque eso no suele pasar

• Ahora bien, si no quieres complicarte la vida y deseas lanzar un centro al área desde cualquier lugar del campo (al estilo Hierro) sin tener que apuntar, debes apretar **L1+●**, aunque ten en cuenta que también es más fácil que el portero vea tu intención

No obstante, los centros en *Pro Evolution Soccer* son más complejos de lo que parecen a primera vista. Por ello en su menú de control existe la opción "Modo pase largo" que permite ajustar estos centros a tu nivel determinado de juego:

•"Tipo 1" y "Tipo 2" son los ideales para los jugadores más novatos, ya que deja el control del centro en manos de la CPU, lo que hace que se produzcan menos errores pero también deja menos libertad de juego

•"Tipo 3" es más intermedio, permitiéndote más control de los centros pero con cierta ayuda de la CPU, aunque aún así sigue almidonando tus internadas

• El ideal es "Tipo 4", que le da a los centros al área una profundidad y una variedad que, con el adecuado dominio, pueden resultar letales. Con este tipo activado, según la cantidad de veces que apretamos el botón ● hacemos un tipo de centro u otro: pulsa una vez para un centro por alto, dos para pasar el balón ajustado al segundo palo y tres para dejar el balón a la altura del punto de penalty

•A no ser que te haya gustado el control de los pases largos de *FIFA 2002*, mejor que te abstengas de usar el "Tipo 5", que hace que para centrar necesites enfocar a tu jugador hacia donde quieras que vaya el balón







DEFENSA

Para poder enfrentarte con ciertas opciones de victoria a los equipos más fuertes, además de colocar a tus jugadores correctamente es esencial dominar los movimientos de defensa:

•Si quieres presionar al jugador que tiene el balón tienes que usar ✕, con lo que le agobiarás y puede que hasta le arrebates el balón limpiamente. Eso sí, es esencial que lo hagas por delante, ya que la presión por detrás sólo conseguirá que tu jugador termine en el suelo

•¿Te gusta el juego duro? Entonces tu botón es ●, con el que realizarás una segada desde el suelo llevándote por delante lo que te encuentres. Bien realizada puede cortar de raíz jugadas peligrosas e incluso puede ayudarte a detener a futbolistas más rápidos que tú, pero ¡cuidado!, también provoca en muchas ocasiones que el árbitro te saque tarjeta

•Cuando consideres que necesitas el apoyo de un compañero para quitarle el balón a un jugador, aprieta ■, aunque ten en cuenta que entonces crearás un hueco que puede ser aprovechado fácilmente por un contrario hábil. No obstante, ■ también te servirá para despejar el balón de cabeza si viene por alto

• En el caso de que el delantero enemigo se quede solo y quieras arriesgarte a hacer salir al portero para que intente arrebatarle la pelota, entonces debes pulsar ▲. Pero cuidado, porque pueden hacerte una vaselina o un amago que les deje a portería vacía

DISPARO A PUERTA



No hay nada que dé más rabia que realizar una jugada perfecta y que tu remate acabe en manos del portero o, lo que es peor, vaya a parar a las gradas. Así que lo mejor es que domines todas las posibilidades de disparos:

•Los tiros normales a puerta, sin más complicaciones, sólo requieren apretar ■. Cuidado con el ímpetu al llegar a portería, porque el botón es muy sensible y es fácil que la barra de fuerza se llene demasiado y tu chute acabe impactando en el marcador del estadio. El disparo va en la dirección que tú le marques con el botón direccional, así que cuanto más lo sostengas mayor ángulo llevará el balón

•Si quieres jugar a lo Romario y marcar goles a base de vaselinas, entonces debes probar con **L1+■**, aunque te advertimos que es muy difícil marcar así si no es que el portero ha hecho una salida muy larga. También puedes hacer vaselinas más bajas si, una vez has apretado ■ y te sale la barra de potencia, pulsas y mantienes **R1**. Otra forma de hacerlo es si tienes activado "Pulsar repetidamente para disparo curvado 2" en el menú de opciones de control, con lo que puedes hacer vaselinas bajas pulsando ■ dos veces

FALTAS DIRECTAS

Cuando el equipo contrario comete una falta cerca de su propia portería, tienes una oportunidad perfecta para intentar lanzar un tiro bien colocado desde fuera del área. Este tipo de lanzamientos son todo un arte en este juego:

•Si quieres lanzar un tiro bombeado que pase fácilmente por encima de la barrera, tienes que apretar ↓+■, aunque lo malo es que el tiro es flojito y no muy difícil de parar

•Cuando veas un hueco claro, puedes probar un chute más fuerte directamente a portería mediante ↑+■, pero también es más fácil que impacte contra la barrera defensiva

• Con las dos técnicas anteriores es difícil marcar gol, pero también puedes ajustar los lanzamientos después de ejecutarlos. Si aprietas ▲ el balón tomará un ligero efecto (que además puedes controlar con el mando), mientras que si presionas ✕ la pelota llegará a portería tras bajar en picado. Estos ajustes son muy leves y es mejor que los hagas una vez la pelota haya superado la barrera si quieres que sean efectivos



TÉCNICAS Y AMAGOS

Pero no todo en el fútbol son pases, centros y chutes a puerta, sino que también están los regates y otras técnicas que sirven para confundir al contrario, superarlo y adquirir una mejor posición para encarar la portería:

•Puedes hacer uno de los amagos más espectaculares, la bicicleta, de dos formas. Una es apretando varias veces con rapidez **L1**, con lo que harás varias bicicletas seguidas; la otra es hacer lo mismo, pero con **L2**, con lo que sólo realizarán un solo amago. Es una maniobra más bonita que efectiva, pero si después de hacerlas aprietas una dirección tu jugador sacará el balón hacia el lado que indiques, lo que puede quebrar más de una cintura enemiga

• También puedes amagar un chute a portería para confundir a los defensas o al portero. La forma es apretar ■ y, cuando salga la barra de potencia, pulsar rápidamente ✕, lo que anula el tiro pero hace que el balón se aleje un poco. Resulta más ajustado si, después de apretar ■, aprietas ▲, con lo que sales con el balón en los pies. Aun así, si te resulta muy difícil, intenta apretar los dos botones a la vez, lo que da los mismos resultados

•Si un jugador te hace una entrada más bien sucia y quieres esquivarlo, una forma es apretar el botón **R3**, con lo que tu jugador dará un pequeño salto. No obstante, hay que decir que también es una forma fácil de que te quiten el balón limpiamente

•Cuando vas a realizar un pase y te das cuenta de que no es el momento oportuno, puedes cancelar el chute apretando rápidamente **R2**, con lo que podrás seguir jugando como si no hubieras pulsado nada

•Si, al esprintar con **R2**, los controles de tu jugador son demasiado cortos para culminar una determinada jugada, puedes realizar un control más largo pulsando dos veces en la dirección en la que tu jugador está mirando







CAMBIOS DE ESTRATEGIA

Cualquier aficionado al fútbol sabe que muchos partidos se ganan gracias a la estrategia y al posicionamiento en el campo, por lo que *Pro Evolution Soccer* te permite hacer cambios de la misma durante el partido, sin recurrir al menú de opciones:

•Durante el juego, debajo del nombre del jugador que controla la pelota, verás una barra que indica la tendencia defensiva u ofensiva del equipo con una serie de colores que van del azul (más defensivo) al rojo (más ofensivo). Puede ajustarse manualmente, pulsando **R2+■** para cerrarse más atrás o **R2+●** para jugar más al ataque

•También es posible hacer ajustes más específicos en las tácticas de tu equipo: para ello, en el menú "Alineación" tienes la opción "Estrategia". Ahí dentro, si optas por "Ajuste estrategia manual", podrás programar los cuatro botones delanteros del mando para activar el mismo número de tácticas específicas a elegir entre una lista que incluye toda una gama de posibilidades:
- Ataque por el centro, la derecha, la izquierda, o el lado opuesto
- Cambio de banda
- Desborde del delantero centro
- Zona de presión
- Contraataque
- Trampa de fuera de juego
- Nueva disposición en el campo

Una vez escojas las tácticas concretas que quieras usar en los partidos, cuando estés jugando y quieras activarlas sólo tienes que apretar **L2** y el botón correspondiente. Sabrás que tu táctica está en funcionamiento gracias a que, junto al nombre del jugador que tengas seleccionado en ese momento, aparecerá el botón en cuestión



ESTADO FÍSICO DE LOS JUGADORES

En algunos partidos puede que notes que los jugadores que normalmente te salvan los partidos tienen problemas para tocar bien el balón, que les cuesta llegar a los pases o que cuando tienen que rematar no aciertan ni a la de tres. Ni tu mando se ha estropeado ni tú has perdido inspiración: sencillamente esos jugadores están en un mal momento de forma.

Si quieres ver el estado de tus jugadores, tienes que ir a la opción "Alineación" dentro del menú que aparece cuando aprietas la pausa en cualquier momento del encuentro. Debes entrar en el submenú "Ajuste alineación", y allí entrar en "Cambio miembro". Estarás entonces sobre una lista de tus jugadores, con su número de camiseta y su función en el campo.

Si entonces aprietas **R1** el número y la función cambiarán por una serie de líneas verdes horizontales y una flecha. Ésos son los parámetros que nos interesa estudiar, y por los que debes guiarte para decidir si hay que cambiar o no a un jugador.

La serie de líneas verdes indica el cansancio físico del deportista. Como es lógico, al principio del partido este indicador estará lleno, pero según la cantidad de carreras que le hagas pegarse a cada futbolista, esta barra estará más o menos llena. Si está muy vacía, es el momento perfecto para hacer un cambio en el equipo o tendrás un hueco importante y peligroso en ese puesto.

En cambio, las flechas indican el tono físico general de tu jugador. Si la flecha está **roja** y hacia arriba, es que está en un momento perfecto, en lo más alto de sus posibilidades como futbolista. Sin embargo, cuando más hacia abajo esté la flecha, menos en forma está, y por lo tanto más fácil es que juegue peor, que se canse antes y que se lesione. Mientras la flecha esté **amarilla** (arriba-derecha) o **verde** (derecha), puede jugar un buen papel en el campo, pero desde el momento en que se pone **azul** (abajo-derecha) o **blanca** (abajo), más vale que lo cambies por otro porque molestará más que ayudará.



CONSTRUYE UN BUEN EQUIPO POR POCO DINERO

A veces los resultados de los partidos de la Liga Master no nos son todo lo favorables que nos gustaría, por lo que la cantidad de puntos para fichar no es demasiado alta y no podemos permitirnos ese Zidane o ese Rivaldo que tan bien nos iría. Por eso queremos recomendaros una serie de jugadores que, pese a tener un precio módico, son muy buenos en sus respectivas posiciones. Una manera barata de construir un equipo fuerte, vamos.

Delanteros

- Miso (Cameroon): Cuesta 20 puntos y usa 4 de mantenimiento
- Olisadebe (Poland): Cuesta 22 puntos y usa 4 de mantenimiento
- Costallo (Colombia): Cuesta 22 puntos y usa 4 de mantenimiento

Centrocampistas

- Nakazu (Parma): Cuesta 18 puntos y usa 3 de mantenimiento

Laterales

- Nazetti (Argentina): Cuesta 30 puntos y usa 7 de mantenimiento
- Petre (Romania): Cuesta 20 puntos y usa 4 de mantenimiento
- Contra (Romania): Cuesta 22 puntos y usa 4 de mantenimiento
- O. Adado (Dortmund): Cuesta 22 puntos y usa 4 de mantenimiento
- Aghahowa (Nigeria): Cuesta 22 puntos y usa 4 de mantenimiento

Defensas

- Luciano (Brasil): Cuesta 22 puntos y usa 4 de mantenimiento
- I. Bocorda (Colombia): Cuesta 22 puntos y usa 4 de mantenimiento
- Waldoch (Poland): Cuesta 20 puntos y usa 4 de mantenimiento
- Hofland (Netherlands): Cuesta 18 puntos y usa 3 de mantenimiento

Porteros

- Stelea (Romania): Cuesta 16 puntos y usa 2 de mantenimiento





RECONOCE LAS HABILIDADES DE TUS JUGADORES

Para crear a tu equipo ideal, primero debes ser capaz de elegir a los mejores jugadores, que podrás reconocer gracias a las habilidades especiales que tienen en su ficha personal. Ésta es una guía para que sepas qué caracteriza a cada uno de ellos:

Hab. Cond. Tiene mayor facilidad para hacer regates y amagos varios

Hab. Jug. Pos. Le resulta sencillo jugar al primer toque porque tiene una buena visión de juego

Cap. Posic. Sabe buscar el lugar idóneo para rematar en el área

Reacción. Es capaz de moverse bien a nivel defensivo

Hab. Golea. Remata con facilidad a portería desde cualquier posición

Cap. Mando. Distribuye bien el balón entre sus compañeros, mueve el juego del equipo

Pase. Cuando tiene el balón, tiene más facilidad para que cuando realiza un pase éste llegue con garantías a uno de sus compañeros

Hab. 2 pies. Le resulta fácil hacer regates a dos pies como la bicicleta

Hab. Penales. Lanza bien los penaltis

Hab. Gol 1 a 1. Cuando se queda solo ante el portero, no se aturulla al rematar a gol

Hab. Saq. Lrg. Hace buenos pases largos y centros bien equilibrados

Hab. Pas. 1 Tq. Su mejor arma son los pases rectos y sencillos, sobre todo al primer toque

Exterior. Es capaz de pasar y de rematar con el exterior del pie

Marca. Se mueve bien en defensa, haciendo marcajes férreos

Ctrl. Lin. Df. Controla bien la línea defensiva, y sabe cuándo moverse para provocar fueras de juego

Destreza. Cuando hace una segada suele llegar al balón y salir con pelota controlada

Hab. Cor. Pas. Capacidad para la anticipación y para interceptar los pases del contrario

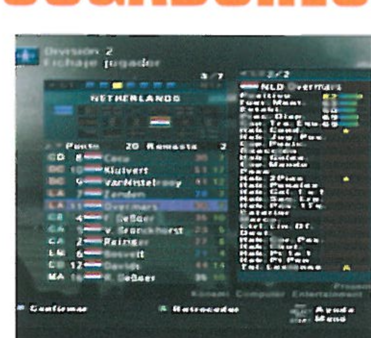
Hab. Chut. Para porteros: facilidad para sacar la pelota de portería y crear buenos contraataques

Hab. Pt 1 a 1. Para porteros: tiene sangre fría como para enfrentarse a un delantero que se queda solo

Hab. Pt Pen. Para porteros: tiene buena intuición para detener penaltis

Tol. Lesiones. Resistencia del jugador a las lesiones









CONSEJOS GENERALES PARA JUGAR MEJOR

• No escojas a un equipo solamente porque seas aficionado a él o te guste el color de su camiseta. Decide cuál es el estilo de juego que quieres desplegar, y escoge en consecuencia: por ejemplo, si tu juego es más defensivo lo ideal es un equipo italiano, mientras que si tu juego es más ofensivo te irá mejor uno brasileño

• Fíjate en la situación en el campo de los jugadores y en la disposición táctica de éstos. A veces las posiciones que la CPU asigna por defecto no son las ideales, y hay que hacer unos cuantos ajustes para poder moverse por el campo y cubrir todos los huecos sin problemas

• No abuses de las jugadas individuales, ya que en parte es mucho más difícil llevarlas a cabo que en otros simuladores, y por otro lado es fácil que te quiten el balón. Lo ideal es que muevas mucho la pelota, lo que hará que la defensa contraria se mueva con menos seguridad

• Intenta darle variedad a tu acercamientos a la portería contraria: aunque una jugada te salga bien, es fácil que el contrario te vea venir la próxima vez y se anticipe a ti. Variando tus acercamientos sorprenderás más a la defensa y tendrás más posibilidades de abrir huecos para marcar gol

• Observa el detalle de que el lateral de tu equipo siempre se desdobla por la banda cuando el centrocampista mueve la pelota. Aprovecha la superioridad numérica para pasársela e intentar una internada por la banda, que suele ser la zona del campo donde la defensa es más débil

• En lugar de intentar regates, amagos y otras chulerías parecidas, intenta detener el balón enmedio de una jugada. Es una forma fácil de descolocar a los defensas contrarios, que seguirán como si no te hubieras detenido, y muchas veces sirve para confundir al portero y marcarle un gol por sorpresa

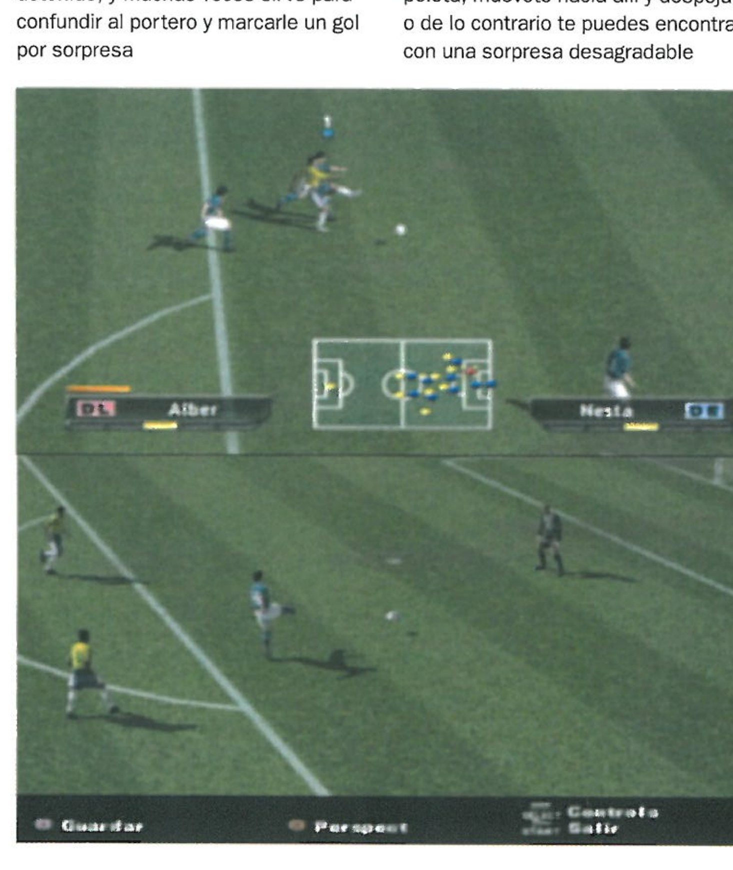
• Antes de chutar al marco del equipo contrario, haz un par de intentos para ver cómo se mueve el portero. Si sabes de qué forma defiende los tres palos, te será más fácil marcar: por ejemplo, si tiende a quedarse en la portería los lanzamientos largos no tendrán ningún efecto, y si sale mucho es más fácil que detenga el balón lanzándose a tus pies en las jugadas individuales

• Cuando juegues en defensa, intenta no perseguir la pelota a lo loco para hacerte con ella ni intentes arrebatársela al contrario mediante segadas, ya que así lo que conseguirás es descolocar a tus jugadores y crear un hueco peligroso

• Ten cuidado con los pases largos del equipo contrario: antes de intentar despejarlos a tontas y a locas, observa dónde va a caer la pelota, muévete hacia allí y despeja, o de lo contrario te puedes encontrar con una sorpresa desagradable









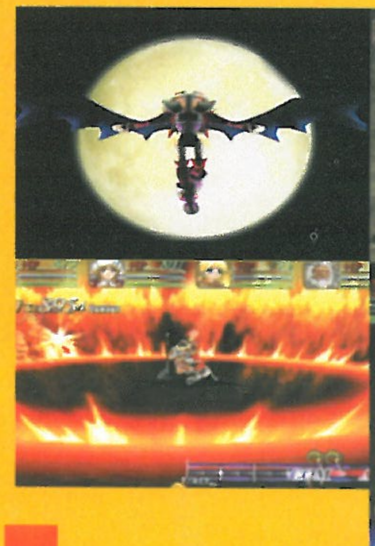
GRANDIA 2

ROL, TODO EL ROL Y NADA MÁS QUE EL ROL

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **RPG**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
EDITOR **GAME ARTS**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **59,95 EUROS**

Grandia 2 es un clarísimo ejemplo de cómo el paso del tiempo puede afectar a un juego. El año largo que ha pasado desde que este RPG de Ubi Soft viera la luz en Dreamcast se deja notar en muchos aspectos de esta versión para PS2, aunque aun así nos encontramos ante el mejor exponente que hasta ahora (y a la espera de que Square diga lo contrario) ha dado el género para la bestia negra de Sony.

Las virtudes de este título son innumerables, y sin duda la primera de ellas es su historia, que nos cuenta la lucha de un grupo de héroes para evitar el renacimiento de Valmar, un Dios demoniaco que años atrás fue derrotado por Granas, Deidad del bien y de la luz. El tal Granas cortó a su oponente a cachitos muy pequeños al más puro estilo Arguiñano, sellándolos después para evitar que volviera a dar la paliza.





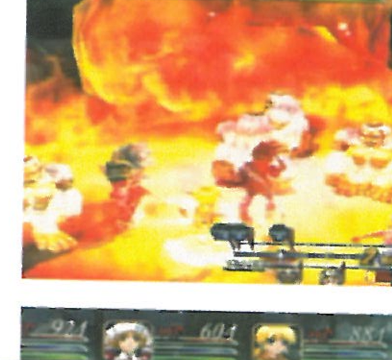


LAS FASES DE EXPLORACIÓN, QUE TRADICIONALMENTE SUELEN SER LAS MÁS ABURRIDAS EN UN JUEGO DE ROL, HAN SIDO CUIDADAS AL MÁS MÍNIMO DETALLE

Pero, como no podía ser de otra manera (si no, no habría juego), los sellos se han debilitado y las partes de Valmar han poseído a ciertos incautos con la intención de reunirse en un todo que le permita volver a sembrar la oscuridad en el mundo.

Puede que así, a grandes rasgos, este punto de partida parezca más visto que Isabel Preysler en la portada de *Lecturas*, pero la enorme cantidad de personajes que se nos presentan y, sobre todo, lo bien construidos que están, hacen de la trama de *Grandia 2* una de las más absorbentes que hemos encontrado en mucho tiempo… al menos si tienes un nivel de inglés más bien altito, porque el juego no sólo no está doblado, sino que hasta los textos de pantalla estarán en el idioma de Robert De Niro (¿será todo esto una sutil maniobra del Gobierno para que los españolitos aprendamos inglés?).

La parte jugable de *Grandia 2* tampoco se queda atrás: las fases de exploración, que tradicionalmente suelen ser las más aburridas en un juego de rol, han sido cuidadas al más mínimo detalle. Los enemigos no aparecen 'de la nada' como ocurre en los *Final Fantasy*, sino que caminan por la pantalla dejándonos elegir si nos enfrentamos a ellos o intentamos evitarlos (aunque eso no le va nada bien al fortalecimiento de nuestros personajes). Nuestra actitud determina además quién llevará la iniciativa en el combate: si sorprendemos a los enemigos llevaremos todas las de ganar, pero si nos descubren en flagrante huida recibiremos un severo correctivo antes de poder ni siquiera movernos. Además, las áreas de exploración cuentan con algunos puzzles sencillos que las hacen más entretenidas, tales como palancas que activan puentes, bloques que empujar para superar



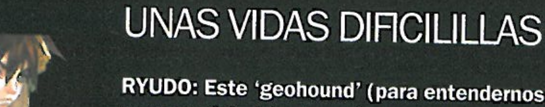


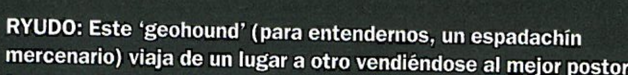












UNAS VIDAS DIFICILILLAS

RYUDO: Este 'geohound' (para entendernos, un espadachín mercenario) viaja de un lugar a otro vendiéndose al mejor postor. Pero tras su máscara de frialdad esconde un angustioso pasado que le llevó a esa vida errante.



ELENA: Es una hermana al servicio de Granas (una monja, no seáis malpensados) y, aunque empieza siendo muy inocente, hechos como viajar al lado de Ryudo o su encuentro con las alas de Valmar le obligarán a espabilar a marchas forzadas.

MILLENIA: Millenia es a Elena lo que Darth Vader a Annakin Skywalker… la otra cara de la moneda, vamos. Millenia es jovial, desenfadada y se pasa medio juego tirándole los tejos a Ryudo. ¿Será una aliada o una traidora en potencia?



ROAN: Con esa cara de anuncio de champú Johnson's que tiene, enseguida nos hace sospechar que esconde algo. Roan se unirá de inmediato al grupo de Ryudo, aunque tiene cierto secreto que ocultar.



MAREG: Su misión en la vida es encontrar a Melfice y dejarle la cara más deformada que la de Michael Jackson. Estas ansias de venganza le sientan de maravilla, porque tanto sus ataques como sus magias son las más dañinas del juego.



TIO: Es una androide que no conoceremos hasta bien entrada la aventura. Como robot que es, Tio tiene ciertos problemas de integración en el grupo, pero pronto aprenderá qué es eso de ser humano.

SU CONVERSIÓN ESTÁ LASTRADA POR 'PERLAS' COMO UNA EVIDENTE PÉRDIDA DE LA RESOLUCIÓN DE LAS TEXTURAS DE LOS DECORADOS O UNAS RALENTIZACIONES BASTANTE EVIDENTES Y MUY MOLESTAS

abismos y un sin fin de pasajes secretos. Todos estos elementos, bastante impropios de un RPG, contribuyen a dotar a esta obra de Game Arts de un ritmo sorprendente, sobre todo si se tiene en cuenta su duración. A lo largo de la historia visitaremos decenas de escenarios diferentes, incluyendo la tierra natal de todos y cada uno de los personajes, pero sin embargo se consigue que la atención del jugador no baje ni un solo momento.

HAY BATALLAS Y BATALLAS

Pero el gran acierto del juego es su ya famoso sistema de combates. Los enfrentamientos de *Grandia 2* siguen siendo los más innovadores y dinámicos en lo que a rol se refiere: los personajes no se enfrentan en dos grupos delimitados al estilo de un *FF*, sino que se mueven libremente por la pantalla ejecutando las diferentes órdenes. Los hechizos y movimientos especiales afectan a unas zonas concretas del campo de batalla (que se muestran con un dibujo geométrico sobre la zona a atacar), lo que hace que la posición en la que se encuentra cada adversario sea vital para la victoria. Otra gran innovación es la útil barra que nos muestra el orden de los turnos de todos los combatientes, lo que nos permite decidir si nuestra siguiente acción va a ser defendernos de un ataque, intentar cancelarlo mediante el movimiento 'Critical' (una estocada especial que permite impedir las acciones de los rivales) o permitir que nos alcance el ataque y aprovechar la cercanía del enemigo para atacarlo. A esto se le añade la enorme cantidad de ataques y hechizos de los que disponen los personajes, lo que hace que cada combate de este RPG de Game Arts se convierta en una obra maestra de la estrategia 'rolera'.

Desgraciadamente, no todo en *Grandia 2* está a la altura de sus maravillosos combates, principalmente por una parte técnica llena de altibajos, que es donde más se nota el tiempo pasado desde su desarrollo original. Y es que el juego alterna grandes aciertos, sobre todo en los efectos de luz de los hechizos, con algunas aberraciones, por ejemplo algo tan indignante como que los enemigos 'desaparezcan'





EL DESCANSO DEL GUERRERO

En un juego tan largo como éste, en el que los protagonistas tienen tiempo de recorrerse el mapa un par de veces (y algún que otro planeta que corre por ahí); el papel de las posadas es más que esencial. Además de permitirnos recuperar las energías y grabar la partida, los personajes aprovecharán los escasos descansos durante la aventura para entablar conversaciones sobre su situación y los acontecimientos que vendrán. Aunque es posible saltarte parte de los diálogos es mejor que los tragues hasta el final si quieres enterarte de toda la historia que hay detrás de *Grandia 2*.







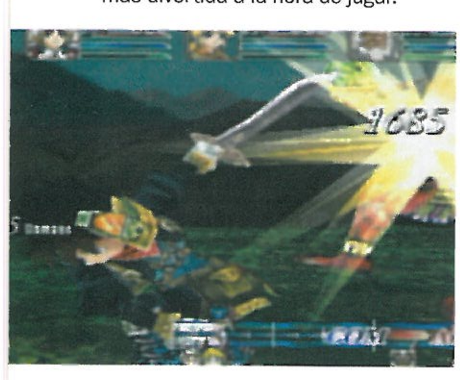


LOS ENFRENTAMIENTOS DE *GRANDIA 2* SIGUEN SIENDO LOS MÁS INNOVADORES Y DINÁMICOS EN LO QUE A ROL SE REFIERE

mientras usas un poder especial.

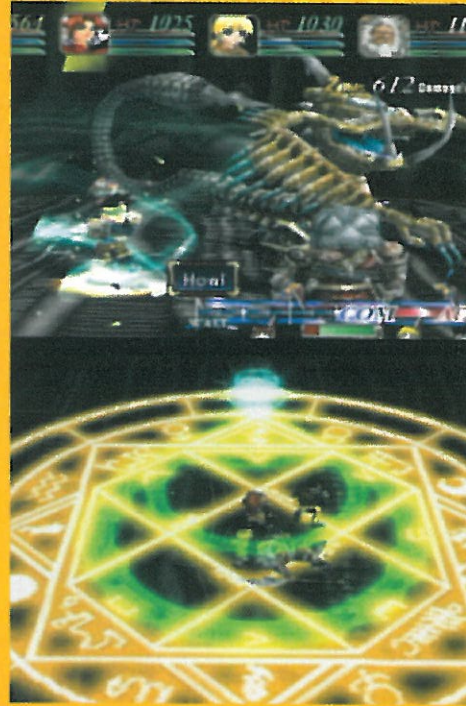
Lo cierto es que la versión para Dreamcast de este juego, pese a contar con un gran colorido y un diseño de decorados de lo más preciosista, ya resultaba algo pobre a nivel gráfico (de hecho los personajes no tenían ni boca ni nariz, sólo dos ojos tamaño extragrande al más puro estilo manga japonés). Si a esto añadimos las enormes posibilidades que en cuanto a expresiones faciales proporciona el *emotion engine* de la PS2... pues llegamos a la conclusión de que el juego, gráficamente, está más desfasado que las canciones de Manolo Escobar.

Pero, por si eso fuera poco, la conversión que se ha realizado del juego está lastrada por 'perlas' como una evidente pérdida de la resolución de las texturas de los decorados o unas ralentizaciones bastante evidentes y muy molestas, que hacen pensar que no se ha invertido demasiado dinero en esta conversión... y es una auténtica lástima, porque con una buena traducción y un medianamente eficiente lavado de cara a nivel gráfico, este *Grandia 2* hubiera estado en condiciones de plantar cara con muchas posibilidades a todo un *FFX*. Y es que quizá esta magnífica obra de Game Arts no será tan bonita de mirar, pero posiblemente es bastante más divertida a la hora de jugar.









¡EL TURNO O LA VIDA!

Pocas veces en un RPG fue tan importante la superioridad numérica, ya que cuantos más aliados más turnos y más pupita puedes hacerle al rival. En los enfrentamientos de *Grandia 2* nuestros personajes casi siempre están en clara desventaja respecto a sus enemigos, de manera que el primer objetivo de todo combate es igualar la contienda. Esto es muy fácil en las batallas normales, porque existen técnicas que, combinadas sobre un solo enemigo, le aniquilan en un abrir y cerrar de ojos. Pero con los 'jefes' del juego (por lo general, partes de Valmar), cada turno vale su peso en oro, porque poseen ataques que pueden barrer a varios personajes de un plumazo. Ármate de paciencia, porque hay combates que pueden durar cerca de una hora.





ARRIBA

UNA HISTORIA A PRUEBA DE BOMBA
LOS MEJORES COMBATES JAMÁS VISTOS
UN JUEGO MUUUUUY LARGO

ABAJO

TÉCNICAMENTE DESFASADO
¿QUE TAL VAS DE INGLÉS?
ESAS RALENTIZACIONES...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

VIRTUA FIGHTER 4

MÁS QUE VIRTUAL, VIRTUOSO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **AM2**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,99 EUROS**

Sólo los grandes entre los grandes son capaces de levantarse después de recibir una soberana paliza y plantar cara a sus adversarios con fuerzas renovadas. Buen ejemplo de ello es el de Yu Suzuki y su equipo AM2. Tras desarrollar el mediocre *Virtua Fighter 3tb* y rendirse al reinado de *Tekken* en el mundo de los juegos de lucha, han tenido la osadía de crear uno de los mejores beat'em-ups de todos los tiempos, que le va a poner las cosas muy difíciles no sólo al futuro título de Namco, sino a cualquier *Bloody Roar* o *Dead or Alive* de medio pelo que se cruce en su camino. Y es que en *Virtua Fighter 4*, los creadores de la lucha en 3D tal y como la conocemos se han valido de toda su experiencia para crear un título capaz de sorprendernos de una forma tan fresca e innovadora como lo hizo hace ya casi 10 años el primer representante de la saga.



LO QUE NINGÚN LUCHADOR HA VISTO JAMÁS

Después de traicionar la confianza depositada en *VF3* y estar muchos años acostumbrados a la jugabilidad de *Tekken* y los juegos de Capcom, AM2 lo tenía muy difícil para convencer con esta cuarta entrega a la Redacción de *PlanetStation* y el resto de jugones occidentales. Pero las primeras dudas empezaron a disiparse cuando, mando en ristre, nos dispusimos a librar nuestros primeros combates y quedamos maravillados con su extraordinaria parte gráfica. ¿Creíais que los escenarios de primera generación de *Tekken Tag Tournament* eran inmersivos y estaban plagados de detalles? ¡Esperad a luchar en un campo helado en el que dejamos huella con nuestros movimientos en la nieve, y ésta se funde con el paso del tiempo! Éste es sólo un pequeño ejemplo de las maravillas visuales que nos esperan en unos niveles arquitectónicamente soberbios: rings anegados de agua, superficies arenosas, un enrejado situado enmedio de un acuario, un enorme templo cubierto de losas que se resquebrajan, una a una, con nuestras caídas… En cada uno de ellos descubriremos decenas de pequeños detalles sorprendentes como pájaros que salen volando, peces o, gracias a los tremendos efectos de partículas, copos de nieve y arena salpicando a los luchadores y ruinas que caen tras ser fulminadas

ESPERAD A LUCHAR EN UN CAMPO HELADO EN EL QUE DEJAMOS HUELLA CON NUESTROS MOVIMIENTOS EN LA NIEVE, Y ÉSTA SE FUNDE CON EL PASO DEL TIEMPO

por un rayo. Asimismo, los logrados efectos de luz nos permitirán disputar trepidantes combates en un tejado mientras los reflectores de los helicópteros nos iluminan, por no hablar del sol capaz de deslumbrarnos en el templo y que puede hacernos perder un combate (un efecto que no nos dejaba tan patidifusos desde las carreras de *Gran Turismo 3 A-Spec*).

Enmedio de esta impresionante puesta en escena se mueven con vida propia unos luchadores recreados al detalle. *Virtua Fighter 4* continúa la tradición de la saga mostrando unas animaciones humanas ultrarrealistas, de gran fluidez y detalle. El mismo detalle que se ha conseguido en las texturas que recrean fielmente los distintos tejidos de la ropa de los púgiles luchadores (pocas veces se han visto unas mangas como las de Lei 'Krilin' Fei en un videojuego) o sus melenas ondulantes, desde la barba de Shun-Di hasta la coleta del clásico Lau. Tan sólo un problema con el















SUMO Y SIGUE

En *Virtua Fighter 4* volvemos a encontrarnos con los luchadores de siempre (incluido el jefe final Dural, alias "¿alguien ha encontrado mi carisma?") y dos caras nuevas. El único púgil que ha saltado, si su tonelaje se lo permite, de esta nueva edición es el enorme sumo Taka-Arashi, que hiciera las delicias de los seguidores de E. Honda y John Travolta en horas bajas en *VF3tb*. ¿Por qué los señores de AM2 no han incluido esta 'razón de peso'? ¿Acaso PS2, con toda su potencia, no puede gestionar las chichas en movimiento de este personaje? Te extrañamos, Taka…





antialiasing que muestran los personajes sobre los escenarios empaña a golpe de dientes de sierra esta colosal parte gráfica capaz de hacer poner cara de sorpresa al más escéptico. La misma faz de sorpresa, ira, alegría, humillación y decenas de sutiles emociones más que son capaces de mostrar los combatientes, con unas texturas faciales que nos han recordado a dos grandes: *Tekken Tag Tournament* (salvando las distancias en el tiempo) y *Shenmue* (¿deformación profesional quizá, señor Suzuki?).

GOLPES DE AIRE FRESCO

De acuerdo, gráficamente nos faltan palabras para decir que *VF4* es una pasada, pero... ¿y jugablemente? ¿Puede un juego que se maneja con dos botones (puñetazo y patada) y un bloqueo competir con el control al que compañías como Namco o Capcom nos tienen acostumbrados?

Durante las primeras partidas, *Virtua Fighter 4* parece un juego demasiado simple, el típico 'machacamandos' en el que parece que ganemos simplemente por suerte o porque hemos apretado al azar lo más rápidamente posible los botones. De hecho, durante los primeros combates es normal pensar "¿Y este beat'em-up con la profundidad de juego de un columpio era la gran promesa de Sega?". Normal... hasta que uno se adentra en su completo modo Training. Es entonces cuando se descubre las enormes posibilidades y estrategias de este título de Sega. Resulta sorprendente descubrir cómo cada luchador, con un estilo definido, cuenta con decenas de golpes distintos que se ejecutan con multitud de combinaciones distintas de sólo tres botones. De hecho hemos llegado a contar más de ¡120 movimientos! diferentes de uno de los púgiles más fáciles de manejar por principiantes, Pai Chan. Pero esto es sólo una parte de su sistema de lucha, repleto de técnicas basadas en antiguos *VF* e interesantes innovaciones. De forma parecida a *Dead or Alive*, tendremos que aprender a utilizar los *reversals*, movimientos fáciles de utilizar con los que responder a un ataque del contrario. Asimismo, simplemente pulsando Arriba o Abajo en el

EL SISTEMA DE JUEGO DE *VIRTUA FIGHTER 4* VIENE A SER COMO UNA VERSIÓN GIGANTESCA DE 'PIEDRA, PAPEL, TIJERA' EN LA QUE EN TODO MOMENTO HEMOS DE SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE CADA ACCIÓN





BIENVENIDOS AL CLUB DE LA LUCHA

Además de los personajes con los que nos hemos torteado durante años (exceptuando Taka-Arashi), *Virtua Fighter 4* da la bienvenida a dos nuevas e interesantes incorporaciones:

•LEI-FEI: La mejor palabra para definir a este monje *shaolin* es 'espectacular'. Es una auténtica delicia verle en movimiento mientras encadena con toda naturalidad golpes de una elegancia inusual, o se marca unas posturas ofensivas más propias de un bailaor alopécico que de un centrado budista guerrero.

•VANESSA LEWIS: Este clon liofilizado de Tormenta de los *X-Men* es una auténtica maestra del estilo *vale tudo*, y tiene decenas de movimientos distintos en función de si está en posición defensiva u ofensiva. Sus efectivos contraataques hacen bueno aquello de que a esta chica "le das la mano y te coge todo el brazo" (pero te lo devuelve un poco roto, la verdad).







EL GRAN TORNEO DE LAS ARTES MARCIALES

Si *Virtua Fighter 4* se convierte en el dios de los beat'em-ups, el modo Kumite ('Torneo' en japonés) será su profeta. Es la mejor manera de definir a este adictivo e impresionante modo de juego en el que tendremos que escoger un luchador e ir mejorándolo a base de repartir continuamente estopa. De la misma manera que los cinturones en las artes marciales, en el Kumite nuestro púgil irá subiendo desde el bajo 10º kyu hasta el superior 10º dan. Los rangos superiores como Demon God o el ansiado Emperor están reservados para auténticos maestros de la lucha, que tengan en su haber hasta 800 (!) combates ganados.

De esta manera podremos conseguir distintos objetos y trajes para cada luchador. Pero la gran sorpresa llega al adquirir el primer dan, ya que podremos luchar con el modelo poligonal original del primer *Virtua Fighter*. Y como si de un entrenador de *Pokémon* se tratase, podremos guardar nuestro púgil en una tarjeta de memoria para, después de haberle visto crecer sano y fuertote, enfrentarlo con nuestros amigos. Hay 13 diferentes: ¡colecciónalos!





controlador podremos esquivar lateralmente los golpes del adversario (a diferencia de otros, esto SÍ es lucha 3D) y situarnos en una posición ventajosa desde la que contraatacar. A todo ello hay que sumar la efectividad de los *recoveries*, formas de recobrarse de un golpe o levantarse que pueden acabar con las esperanzas de un confiado enemigo. Para que os hagáis una idea resumida, el sistema de juego de *Virtua Fighter 4* viene a ser como una versión gigantesca de 'Piedra, papel, tijera' en la que en todo momento hemos de tener cuidado de atacar y bloquear adecuadamente golpes altos, medios y bajos, y sacar el máximo partido de cada acción.

Por desgracia, esta enorme profundidad es un arma de doble filo. Cualquier jugador casual puede disfrutar echando unas partidas triturando los botones del mando, y ganando unos cuantos combates contra la CPU gracias a la elaborada Inteligencia Artificial. Pero dominar *VF4* y disputar combates variados y espectaculares exige muchísimo tiempo y dedicación, más de lo habitual en un juego del género. Parte de la 'culpa' de ello es la increíble velocidad a la que se desarrollan los combates, que obliga al jugador a medir con absoluta precisión el *timing* de los golpes y a pensar rápidamente en el mejor contragolpe para cada situación de la larga lista que tiene cada púgil.

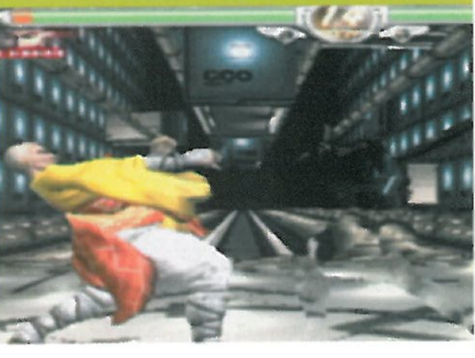
DOMINAR *VF4* Y DISPUTAR COMBATES VARIADOS Y ESPECTACULARES EXIGE MUCHÍSIMO TIEMPO Y DEDICACIÓN, MÁS DE LO HABITUAL EN UN JUEGO DEL GÉNERO

HAY VIDA MÁS ALLÁ DE *VIRTUA FIGHTER 3*

Definitivamente, *Tekken 4* tendrá que incluir algo más que un modo Tekken Force maquillado y personajes nuevos para estar a la altura de este excelente *VF4*. Porque podremos admirar su sorprendente parte gráfica y poner en práctica su insuperable jugabilidad (ya era hora que alguien innovara un poco) en unos acertados modos de juego. Además de los clásicos Arcade y Versus, encontraremos Training (con tres modos de entrenamiento distinto), A.I. System (¿preparado para ejercer de maestro de tus luchadores poligonales?) y el que nos robó el corazón (¡y muchas horas de sueño!): Kumite.

Sega nos ha ilusionado recordándonos que en el mundo de la lucha no está todavía todo inventado. Y aun con ciertos fallos, este título ha conseguido poner en lo más alto el nombre de una saga que muchos creían difunta (la tercera parte, en algunos aspectos, era un auténtico muerto), y sin la cual no podría entenderse el mundo de los beat'em-ups 3D. Sólo nos queda preguntarnos: ¿tendrá más fuerza la calidad de *Virtua Fighter 4* que el renombre de sus competidores? El combate está servido.











UN FENÓMENO NADA VIRTUAL

En Japón, *Virtua Fighter* y todo lo relacionado con él es una máquina de hacer dinero. Y es que los japoneses sienten verdadera devoción por esta saga, y especialmente por su cuarto representante. Uno de los más afamados salones recreativos de todo Japón, el Sega Hi-Tech Land en el barrio de Akihabara, tiene una de sus cuatro plantas dedicada exclusivamente ¡a *Virtua Fighter 4*! Hay tarjetas prepago para jugar al juego (la carcasa de la máquina incorpora un ranura donde meterla), y no tener que ir con las monedas sueltas para arriba y para abajo. Pero la palma se la llevan unas tarjetas que utilizan tecnología iMode para jugar con la versión *Virtua Fighter* con un teléfono móvil. Después de crear una cuenta en la web de *VF4*, el jugador puede ir desbloqueando ítems que luego se pueden utilizar en la recreativa, de forma parecida al modo Kumite de PS2.





ARRIBA
- GRÁFICAMENTE ESPECTACULAR
- JUGABILIDAD PROFUNDA PERO AJUSTADA
- LOS MODOS DE JUEGO, EN ESPECIAL KUMITE

ABAJO
- ESOS PROBLEMAS CON LOS DIENTES DE SIERRA...
- DEMASIADO COMPLEJO PARA LOS MÁS IMPACIENTES
- ALGO MÁS DE 13 LUCHADORES HUBIERA VENIDO BIEN...

VALORACIÓN PARCIAL

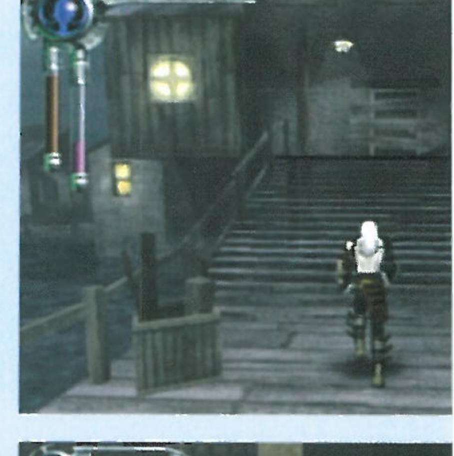
AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

9,5



LEGACY OF KAIN BLOOD OMEN 2



LA SANGRE TARDA EN SECARSE

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

La serie *Legacy of Kain* empieza a amenazar con desbancar a *Tomb Raider* en la lista de sagas más prolíficas de los británicos Eidos. Los fans de Lara pueden estar tranquilos porque la arqueóloga más famosa (y acolchada) de todos los tiempos volverá este año, pero la compañía inglesa no ha querido desaprovechar su filón 'chupasanguíneo' y, tras el reciente *Soul Reaver 2*, ahora nos trae *Blood Omen 2*.

Antes de nada, intentaremos situarnos un poco en este auténtico culebrón vampírico. Los hechos de este juego se sitúan unos 1.000 años antes de lo sucedido en el primer *Soul Reaver*, aunque 400 años después del primer *Blood Omen*... hasta ahí bien ¿no? El caso es que Kain fue derrotado y dado por muerto, pero en realidad cayó en un sueño profundo (similar al que le da a Holybear después de comerse su ración de chipirones en su tinta y la de unos cuantos calamares) del que ha despertado en un mundo que ha sufrido bastantes cambios. Ahora Meridian, la capital de Nosgoth, se encuentra bajo el dominio de los caballeros Sarafan, y los vampiros han sido aniquilados o colaboran con los opresores. Tan sólo unos cuantos de ellos han formado un grupo de resistencia e intentan recuperar el

PODEMOS BLOQUEAR LOS ATAQUES ENEMIGOS, PERO ELLOS TAMBIÉN PUEDEN HACER LO MISMO, LO QUE CONTRIBUYE A QUE LAS PELEAS SEAN BASTANTE VARIADAS Y DIVERTIDAS

poder perdido, aunque para conseguirlo necesitan la ayuda del bueno (es un decir) de Kain.

El mayor problema es que todos los años de inactividad ha hecho mella en el protagonista, ya que ha perdido una gran parte de sus poderes y sus gustos musicales han quedado totalmente desfasados (ni siquiera sabe quién es Manu Tenorio). Éste es uno de los objetivos del juego: recuperar las habilidades de Kain (Soul Reaver incluida) venciendo a unos enemigos finales que en otro tiempo fueron sus aliados. La otra meta es acabar con esa especie de secta compuesta por caballeros y devolver a los vampiros a su época de esplendor.

SER MALO TIENE SU GRACIA

Éste es precisamente uno de los mayores aciertos del juego, ya que adoptamos el papel de un personaje que no es precisamente un ejemplo a seguir por los niños. En su periplo por las diferentes fases, Kain deberá ir

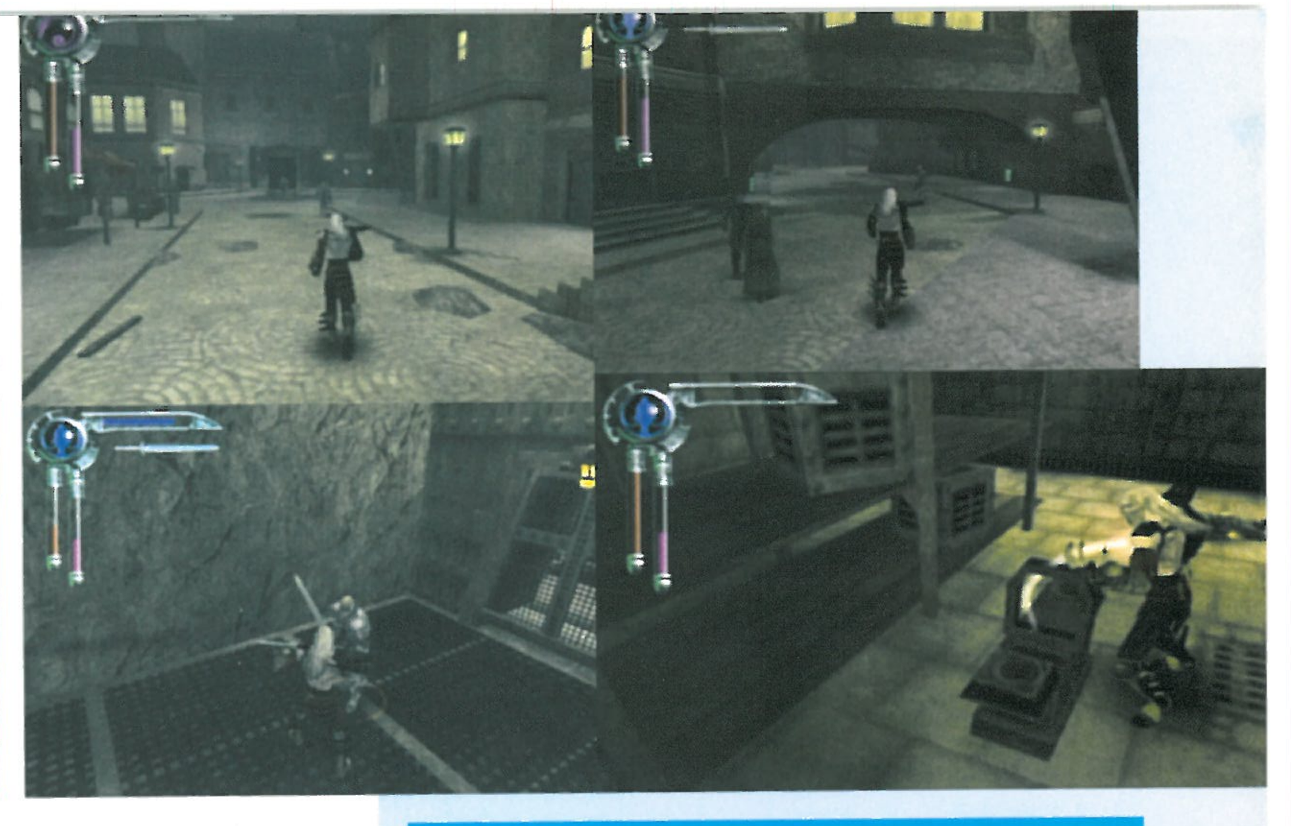


MATANDO CON ESTILO

Entre las diferentes formas que tiene Kain de acabar con sus enemigos, hay una que nos ha llamado poderosamente la atención. Con el poder que nos permite ser invisibles en la niebla, el protagonista puede acercarse sigilosamente por la espalda de su presa y acabar con ella sin que ésta se de cuenta de nada. Una escena ciertamente espectacular que varía según el arma que estemos utilizando.







ADEMÁS DE ACABAR CON LOS SARAFAN Y CON TODO BICHO VIVIENTE QUE SE INTERPONGA EN SU CAMINO, KAIN TAMBIÉN PUEDE MATAR A LOS PACÍFICOS ALDEANOS DE MERIDIAN

haciendo frente a diversos enemigos mientras resuelve algunos puzzles. Hasta aquí *Blood Omen 2* parece una aventura convencional, pero la novedad está en que, además de acabar con los Sarafan y con todo bicho viviente que se interponga en su camino, Kain también puede matar a los pacíficos aldeanos de Meridian.

Muchas veces tendremos la sensación de estar paseándonos por una verdadera ciudad, ya que en sus calles nos encontraremos con personas que pasean, se asustan al vernos o simplemente tienen diferentes conversaciones sobre su vida cotidiana que podemos escuchar en perfecto castellano (impagable la mujer que riñe a su marido por gastarse el dinero de la familia en bebida).

Como somos un vampiro malvado al fin y al cabo, de nosotros depende si dejamos que estos aldeanos vivan o si acabamos con ellos. De todas formas, no será una muerte totalmente gratuita: tras matar a cada persona deberemos bebernos su sangre (o más bien, la sorberemos sin pajita en una animación algo desagradable) porque así se nos rellenará la barra de energía.

Y hay que reconocer que el sistema de combate escogido es muy profundo. Podemos utilizar diversas armas, cada una con un ataque y una animación diferentes y tenemos la posibilidad de escoger la simple y clásica estocada o coger al individuo en cuestión por el cuello para que no se nos escape. Lo mismo sucede con la defensa, ya que podemos bloquear los ataques enemigos, pero ellos también pueden hacer lo mismo, lo que contribuye a que las peleas sean bastante variadas y divertidas.

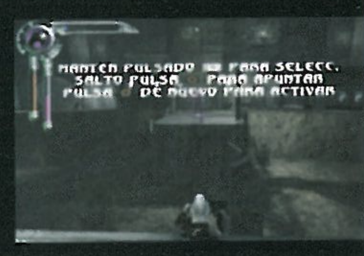
Sin embargo, *Blood Omen 2* adolece de un apartado gráfico demasiado justito, con una falta de cuadros por segundo que en ocasiones se hace muy evidente y unos movimientos de cámara demasiado bruscos.

Es una pena que esta nueva entrega de la saga *Legacy of Kain* no esté más pulida en este aspecto, pero de todas formas estamos ante un juego que por el carisma de su protagonista y la cuidada y oscura ambientación encantará a los fans de las aventuras vampíricas... siempre que tengan más de 18 años, claro.

LAS 6 GRACIAS DE KAIN

Después de estar 400 años durmiendo, no es de extrañar que Kain haya perdido seis de sus habilidades especiales como vampiro. A lo largo del juego las debemos ir recuperando todas, ya que sin ellas nos será imposible avanzar. Necesitaremos, por ejemplo, el supersalto que nos permitirá salvar grandes distancias, el poder Furia que nos proporcionará ataques más poderosos o la fuerza Snatcher que nos permite aguantar el humo del tabaco de los bares sin morir ahogados.







ARRIBA
- LA SÓRDIDA AMBIENTACIÓN
- EL CARISMA DE KAIN
- EL SISTEMA DE COMBATE

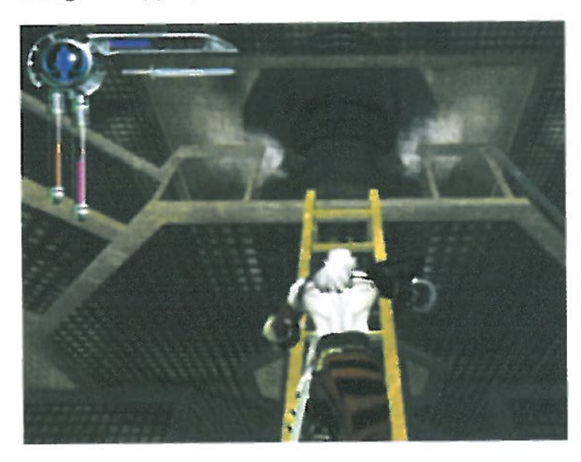
ABAJO
- BAJA FRECUENCIA DE CUADROS POR SEGUNDO
- CÁMARA BRUSCA
- NO APTO PARA CORAZONES SENSIBLES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7





DEUS EX

¡DIOS, QUE LÍO!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ION STORM**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59'95 EUROS**

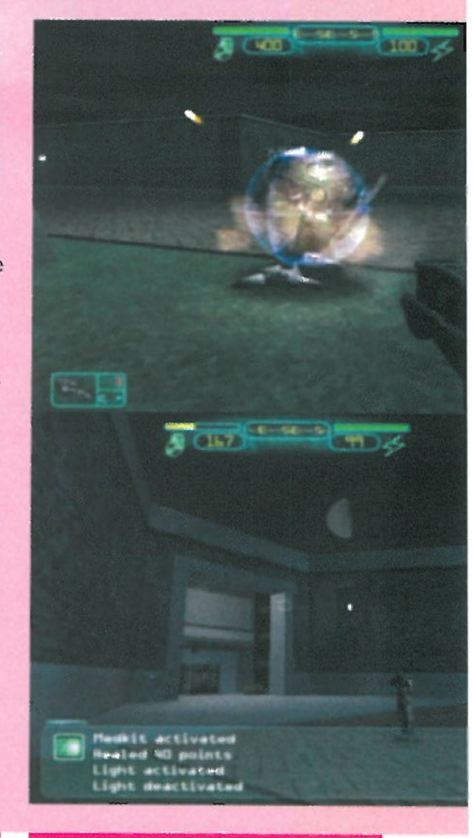
EL PROBLEMA DE ESTE TÍTULO, QUE ADEMÁS ES (CURIOSAMENTE) SU MAYOR VIRTUD, ES LA GRAN CANTIDAD DE POSIBILIDADES QUE OFRECE

Pese a ser un *shooter* en primera persona, esta obra de Ion Storm esconde mucho más de lo que parece: diferentes caminos a elegir, posibilidad de avanzar con sigilo o a bombazo limpio, sistema de evolución de personajes basado en puntos... Todo esto, unido a una historia muy bien trabajada que narra la conspiración de una gran compañía para dominar un mundo sumido en el caos (no seáis malpensados, no hablamos de Vale Music ni de sus discos de *Operación Triunfo*), hicieron del juego uno de los mejores shoot'em-ups creados para PC.

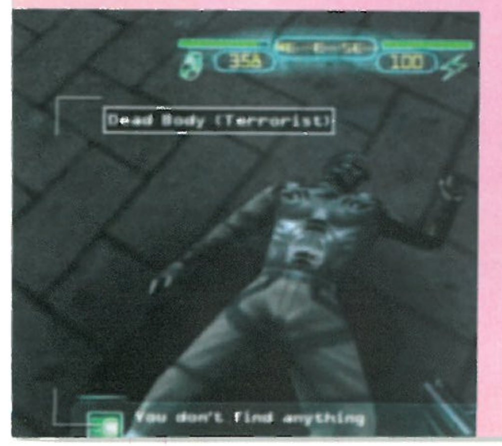
La buena noticia es que tanto su compleja dinámica como la atractiva trama se han trasladado íntegras a la PS2. La mala es que el mando de control de la negra de Sony no es un teclado, y pese a que se ha intentado utilizar al máximo las posibilidades del Dual Shock 2, lo cierto es que el sistema de control es bastante engorroso. Por suerte, *Deus Ex* soporta la conexión de un teclado y un ratón a los puertos USB de la bestia negra de Sony, lo cual mejora un poco el manejo del protagonista.

El problema de este título, que además es (curiosamente) su mayor virtud, es la gran cantidad de posibilidades que ofrece: poder resolver un único problema de varias maneras distintas enriquece mucho la acción, pero se aleja de la habitual mecánica hemofílica propia de los *shooters*, y por norma general los aficionados a este género suelen preferir la adrenalina a la reflexión que requieren los puzzles de esta obra de los chicos de Ion Storm.

A esto hay que añadir una factura técnica que deja bastante que desear, con unos modelados bastante faltos de polígonos, unos decorados que sufren una mezcla de texturas pobres y un vacío endémico, sin contar con unos efectos visuales auténticamente prehistóricos (viendo la materia roja que se supone que es sangre, sospechamos que el juego ha sido patrocinado por Pinturas Titanlux o por Mermeladas Hero). Todo esto, unido a su longitud y su complejidad, hace que este *Deus Ex* no vaya a convencer más que a los muy aficionados a los *shooters* en primera persona.



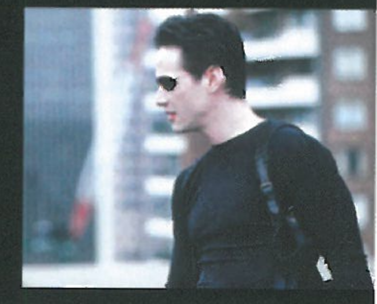




ESA PINTA ME SUENA

Pocos pueden negar que la película más influyente a nivel estético de este principio del siglo XXI ha sido *The Matrix*: su tirón popular es tal que, desde que se estrenó, el paradigma de héroe de acción ha pasado de musculitos ramboide al de guapete embutido en cuero butifarril, con gafas de sol para día y noche además de una factura del peluquero más larga que un listín telefónico. El protagonista de *Deus Ex* responde tan bien a esta definición, que casi parece una copia del Keanu Reeves que aparecía en la película de los Hermanos Wachowski.





ARRIBA
TRAMA COMPLEJA E INTERESANTE
LA AMPLITUD DE POSIBILIDADES
JUEGO PARA RATO

ABAJO
POBRE NIVEL TÉCNICO
EL SISTEMA DE CONTROL
DEMASIADO COMPLICADO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL
7

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N37 Suplemento gratuito Guía de Compras. Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot. Guía completa Breath of Fire IV



N38 Póster Calendario 2002. Especial Metal Gear Solid 2, Previews: Herdy Gerdy Análisis: Baldur's Gate Dark Alliance. Devil May Cry, Soul Reaver 2, Silent Hill 2, Rayman M, FIFA 2002, Age of Empires II Guías: Devil May Cry, Silent Hill 2



N36 Especial Capcom nos trae el Terror: Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz



N39 Previews: State of Emergency, Dinasty Warriors 3, Kessen II, Soul Callibur 2 Análisis: Tony Haw's Pro Skater 3, Moto GP 2, Ace Combat 4, Harry Potter y la Piedra Filosofal Guías: Soul Reaver 2, Devil May Cry (Segunda parte)



N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street. Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3





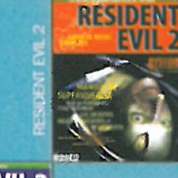
N40 Especial Metal Gear Solid 2: Análisis + Reportaje + Guía (primera parte). Especial Maximo: Análisis + Reportaje, Previews: Ico, Final Fantasy X, Vampire Night, Drakkan: The Ancients Ages, Deus EX, Análisis: Kessen II, Polaroid Pete, Max Payne, Space Channel 5, Final Fantasy VI



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Dríacula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo 3 A-Spec.

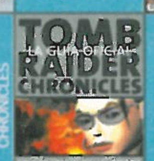

METAL GEAR SOLID 2


GRAN TURISMO 2


RESIDENT EVIL 2


COLIN MCRAE 2.0


MEDIEVIL 2



TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES

FINAL FANTASY IX

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



N41 Especial Game Arts, Previews: Virtua Fighter 4, Manager de Liga 2002, Análisis: Ico, Maximo: Ghosts to Glory, State of Emergency, Dynasty Warriors 3, Drakkan, Herdy Gerdy, Guías: Final Fantasy VI, Metal Gear Solid : Sons of Liberty (segunda parte)

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE VERONICA

SOBREVIVE COMO PUEDAS

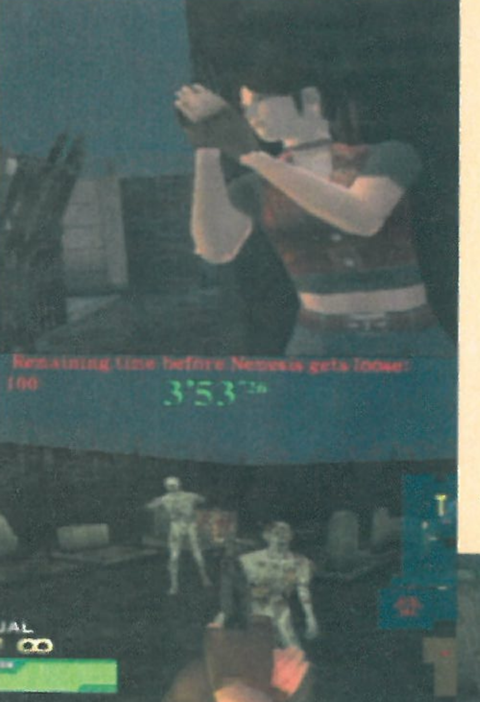
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **62,45 EUROS**

Hace un poco menos de dos años apareció en nuestro país *Resident Evil Survivor*, un intento de mezclar la mecánica de los shoot'em-ups de pistolas de luz con la famosa saga de *survival horror* de Capcom. El juego resultante tenía menos garra que un gato manco, pero eso no es lo más triste del asunto; lo peor es que, por comparación, aquel título es una auténtica obra maestra comparado con su primer vástago, *Resident Evil Survivor 2: Code Veronica*.

La única razón lógica que vemos para que Capcom haya sacado a la venta un juego de esta ralea es que, con una noble y desinteresada función didáctica, los mandamases de la compañía japonesa han querido que los aspirantes a desarrolladores puedan observar en vivo y en directo, con bonitos ejemplos prácticos, la amplia gama de defectos que con un poco de esfuerzo pueden incluirse en un título de PS2. Sin ir más lejos, ahí está ese gran abanico de deficiencias gráficas que lo adornan de arriba a abajo, donde se han incluido ejemplos tan instructivos como unos fondos llenos de una niebla negra que intenta inútilmente esconder un descarado pop-up, un desaforado clipping que nos hace creer estar inmersos en la segunda parte de *Los otros*, unos efectos de luz que parecen sacados de una NES y sobre todo unas bonitas y continuas ralentizaciones que le dan empaque al conjunto.

Pero sin duda, el mayor logro de los desarrolladores de este *Resident Evil Survivor 2* ha sido conseguir que un juego supuestamente creado para ser utilizado con la GunCon 2 sea infinitamente más manejable con el mando analógico de la bestia negra de Sony. Y es que para coordinar el uso del gatillo, la cruceta trasera y los botones laterales de la pistola de luz de Namco hay que tener tres brazos o unos dedos más ágiles que nuestro director Snatcher cuando sólo queda una patata brava en el plato del Bar Budo.

Si a eso le añadimos la asombrosa facilidad con la que han convertido a dos personajes tan interesantes como Claire Redfield y Steve Burnside en dos prototipos de cine de acción musculosa con menos personalidad que un disco de los Backstreet Boys, llegamos a la conclusión de que este shoot'em-up de Capcom es uno de esos juegos que no pueden faltar en la estantería de los aficionados a *Cine de barrio*, *Noche de fiesta*, *La noche abierta* y sadomasoquismos similares. Los aficionados a la saga *Resident Evil*, mejor que ni se acerquen si no quieren sufrir un ataque al corazón o algo peor.









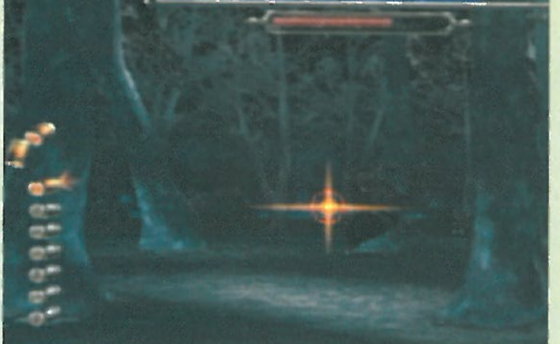
ARRIBA
ESTÁ AMBIENTADO EN *CODE: VERONICA*
NO SALE JAR JAR BINKS

ABAJO
UY, VAYA GRÁFICOOOOS...
¿DE VERDAD ES PARA PISTOLA?
SIMPLÓN A MÁS NO PODER
LA HISTORIA ¿DÓNDE ESTÁ?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	6
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL
4,5


VAMPIRE NIGHT

ALEGRÍA PARA LA GUNCON

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **WOW ENTERTAINMENT**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

LOS DECORADOS GÓTICOS, LA EXPRESIVIDAD DE LOS VAMPIROS Y DE SUS VÍCTIMAS Y LOS REALISTAS EFECTOS DE LUCES Y SOMBRAS HACEN DE *VAMPIRE NIGHT* UNA AUTÉNTICA MARAVILLA A NIVEL VISUAL

Justo cuando parecía que *Time Crisis 2* iba a conservar durante muuuucho tiempo el trono de mejor juego de pistola para PS2 (más que nada, por aquello de la falta de competencia), han aparecido dos auténticos bombazos que pretenden hacerle sombra: *RE Survivor 2: Code Veronica* y, sobre todo, *Vampire Night*, obra de Wow Entertainment (responsables de la saga *The House of the Dead*).

Este *shooter* nos pone en la piel de un par de pistoleros dedicados a agujerear chupasangres de todo tipo (sin motivo aparente, ya que la historia es tan mínima como los *tops* de Britney Spears) en una época más o menos medieval (la pregunta es ¿entonces de dónde han sacado las pistolas automáticas?).

Técnicamente el juego es bastante superior a *Time Crisis 2*. Los decorados góticos, la expresividad de los vampiros y de sus víctimas y los realistas efectos de luces y sombras hacen de *Vampire Night* una auténtica maravilla a nivel visual, creando una ambientación que por desgracia echan por tierra unas secuencias de vídeo inconexas y pobremente dobladas al castellano, que más que servir para que sigamos la historia consiguen que te importe un carajo lo que le ocurre a los personajes.

Sin embargo esta obra de Wow Entertainment destaca a nivel jugable gracias a su amplia cantidad de enemigos y el sinfín de atajos y caminos secretos por los que se pueden continuar las misiones. Pero lamentablemente tiene el defecto congénito de todos los juegos de pistola: es muy muy corto. Para paliar este problema, sus desarrolladores han añadido opciones que ayuden a rentabilizar el precio que cuesta *Vampire Night*, entre las que destaca un modo Especial en el que se pueden realizar diversas misiones secretas, un entretenido modo Entrenamiento y una especie de tienda donde mejorar tu armamento y tus puntuaciones.

Los adictos al género están de enhorabuena, ya que *Vampire Night* se acerca al nivel mostrado por el inconmensurable *Time Crisis 2*, aunque la excesiva sencillez de su mecánica y su menor cantidad de enemigos le restan parte de la diversión que ofrece la saga de Namco.

LA SIGUIENTE GENERACIÓN VA EN CAMINO

Sega ya tiene preparado un nuevo retoño de la saga *The House of the Dead* (aunque realizado por Hitmaker en lugar de sus auténticos padres, los chicos de Wow): se llama *The Maze of the Kings* y llegará a todos los salones recreativos japoneses allá por el próximo mes de mayo. En esta ocasión los monstruos a masacrar no serán ni zombies ni vampiros, sino momias, ya que el juego transcurre en el interior de una pirámide. Ya nos frotamos las manos pensando en si se adaptará para PS2, y es que teniendo en cuenta que la negra de Sony es la única consola con pistola de luz del mercado, es más que probable.




ARRIBA
GRAN NIVEL TÉCNICO
TIENE VALOR DE *REPLAY*
EN CASTELLANO...

ABAJO
...PERO ¡VAYA CASTELLANO!
MODO HISTORIA MUY CORTO
LAS 'ESCENAS' DE VÍDEO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	6
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL
8,5

GIANTS CITIZEN KABUTO

MANTÉNGASE FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DIGITAL MAYHEM**
EDITOR **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59,55 EUROS**







Citizen Kabuto es, en cierto sentido, lo que muchos jugones de la PS2 estábamos esperando: un juego con un humor políticamente incorrecto y no apto para menores, que puede conseguir que el jugador acabe revolcándose por los suelos. Y es que, en lo que a cachondeo se refiere, nuestra querida bestia negra andaba más escasa que la vitrina de trofeos del Rayo Vallecano.

El argumento del juego es una de las claves de su desorbitado sentido del humor: en un planeta llamado Isla habitan tres facciones separadas, a cuál más estrafalaria (entre las que destaca el descomunal y muy verde Kabuto)... pero también conviven multitud de otras razas como los Listillos o los Azotes del Mar. Cada uno de estos pueblos tiene una personalidad definida que contribuye a darle hilaridad a todo el conjunto.

Narrativamente hablando, este *Citizen Kabuto* es de lo mejor que se ha visto en PS2 (sólo comparable con las aventuras de un tal Snake... pero con bastante más mala baba). Los diálogos del juego son una auténtica locura donde no se escatiman tacos, ni situaciones surrealistas, ni bromas crueles, y lo que es mejor... ¡están doblados! Eso sí, este humor irreverente lo convierte en un título muy poco indicado para todos aquellos que aún no hayan cumplido los 18 años.

Desgraciadamente, la parte técnica del juego no está a la altura. El diseño de los diversos personajes es simpático pero sufre un modelado bastante falto de polígonos, al igual que los escenarios, que dejan entrever su estructura tridimensional de una manera alarmante. Asimismo, hay unos problemas muy graves de clipping, además de una falta de cuadros por segundo que hace el juego más brusco que nuestro director Snatcher cuando alguien le esconde el tabaco. Y es una auténtica lástima, porque con un nivel técnico más cuidado estaríamos ante uno de los mejores juegos del catálogo de la PS2. Por lo demás, lo tiene todo: buen argumento, profundidad de juego y cachondeo suficiente para entretener durante muchas horas...

EL ARGUMENTO DEL JUEGO ES UNA DE LAS CLAVES DE SU DESORBITADO SENTIDO DEL HUMOR



ARRIBA
HUMOR DESBORDANTE
DOBLAJE INMEJORABLE
EL DISEÑO DE PERSONAJES

ABAJO
LÁSTIMA DE GRÁFICOS
MANEJO DIFÍCIL
NO PODER LLEVAR A KABUTO DESDE EL PRINCIPIO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

PLANETSTATION Y VIRGIN SORTEAMOS

10 JUEGOS GIANTS: CITIZEN KABUTO



SORTEAMOS 10 DESCACHARRANTES *GIANTS: CITIZEN KABUTO*. PARA HACERTE CON UNO SÓLO TIENES QUE RESPONDER CORRECTAMENTE A LA SIGUENTE PREGUNTA:

¿DE QUÉ COLOR ES EL GIGANTE KABUTO?

A **VERDE**

B **GRIS FOSFORITO**

C **A TOPITOS ROSAS**

D **ES INVISIBLE**

¿DE QUÉ COLOR ES EL GIGANTE KABUTO?

A **VERDE** B **GRIS FOSFORITO** C **A TOPITOS TOSAS** D **ES INVISIBLE**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de junio de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 44 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO GIANTS: CITIZEN KABUTO (PLANET 42) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA







PlayStation 2

FINAL FANTASY VI SEGUNDA PARTE

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL DIGITAL
DUAL SHOCK

FORMATO **PS ONE**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **15,99 EUROS**

ESCENARIO C

"¿Qué terrible suerte ha sufrido Sabin, quien cayó de la balsa tras la lucha contra Ultros?..."

DE LETE RIVER A LA CABAÑA

ENEMIGOS: BEAKOR Y RHOBITE
En cuanto tomes el control de Sabin dirígete al edificio cercano que se encuentra a la derecha.



SHADOW

"No le debe lealtad a nadie, y hará cualquier cosa por dinero. Llega y se marcha como el viento..."
HABILIDAD CARACTERÍSTICA: THROW
Puede lanzar varios objetos ninjas como los poderosos Shurikens. Además, si resulta dañado en un combate, es probable que su fiel perro Interceptor realice un contraataque demoledor.



CABAÑA

ENEMIGOS: NINGUNO
Charla primero con un personaje que conociste en South Figaro y haz que se una a Sabin: **Shadow**. (VER RECUADRO)

Compra una gran cantidad de Shurikens al comerciante que monta al Chocobo y luego entra en la cabaña si quieres echarte una siesta. Cuando recuperes energías sal al mapa.

DE LA CABAÑA A IMPERIAL CAMP

ENEMIGOS: BEAKOR, RHOBITE Y CRASSHOPPR
Avanza hacia el este y luego dirígete hacia el sur. Tu destino es la pequeña zona desértica que se encuentra frente a un puente.





IMPERIAL CAMP

ENEMIGOS: NINGUNO
Sabin y Shadow se ocultan mientras los soldados imperiales charlan. Tras la aparición de Kefka la acción se traslada a otro lugar.

DOMA CASTLE

ENEMIGOS: SOLDIER
El castillo de Doma es asaltado por las tropas del Imperio, pero un nuevo personaje intentará impedirlo: **Cyan.** (VER RECUADRO)



CYAN

"Fiel sirviente de su señor, con el coraje y la fuerza de cien hombres..."
HABILIDAD CARACTERÍSTICA: SWDTECH
Su dominio de la espada le permite utilizar técnicas de efectos muy variados. Desde el principio conoce Dispatch, Retort, Slash y Quadra Slam.





Puedes enfrentarte con los soldados vestidos con uniforme marrón pero no es necesario. En vez de eso lucha con el oficial llamado Leader. (VER RECUADRO)

Al ver a su general derrotado, los soldados asaltantes huirán despavoridos y recuperarás el control de Sabin y Shadow.

IMPERIAL CAMP

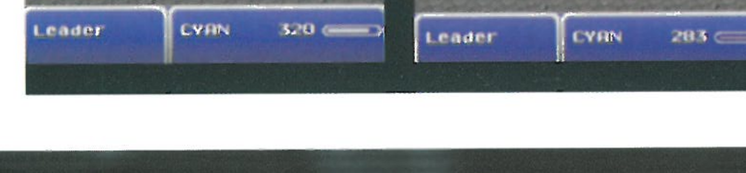
ENEMIGOS: DOBERMAN, SOLDIER, M-TEK ARMOR, KEFKA, TELSTAR Y TEMPLAR

Entra en la tienda de la derecha en busca de un cofre. No se quiere abrir en un principio, pero cuando lo consigas podrás hacerte con la relic **Star Pendant**. La tienda de la izquierda está vacía. Cruza el puente del sur para asistir a más secuencias protagonizadas por Kefka y el General Leo. Kefka intenta envenenar el agua pero es interceptado por Sabin y Shadow. Lucha contra él y cuando huya persíguele. Antes de volver a enfrentarte a él entra en la tienda cercana en busca de dos cofres. El de la izquierda es una trampa pero si derrotas al Telstar serás recompensado con un **Green Beret**, mientras que el de la derecha guarda la relic **MithrilGlove**. Cuando vuelvas a luchar con Kefka ocurrirá lo mismo y finalmente te verás obligado a enfrentarte a un grupo formado por dos Soldier y dos Templar. Kefka aprovecha la situación para envenenar el agua del río.



LEADER

Bastará un único ataque para derrotar a este enemigo. Selecciona la habilidad SwdTech, espera que el contador llegue a 4 y utiliza el golpe Quadra Slam para deshacerte sin mayores problemas de este debilísimo rival. Como recompensa obtienes la relic Black Belt.





DOMA CASTLE

ENEMIGOS: NINGUNO

Cyan comprueba como los soldados de su castillo mueren envenenados. Cruza la puerta de detrás y sigue el camino para encontrar al rey de Doma agonizando. Cuando muera busca a la familia de Cyan que se encuentra en la habitación de al lado y que también ha fallecido envenenada, aunque antes puedes registrar el castillo en busca de un **Remedy**. Consumido por sus ansias de venganza, abandona el castillo.



IMPERIAL CAMP

ENEMIGOS: GRUNT, CADET Y M-TEK ARMOR

Cyan lucha desesperadamente contra los soldados imperiales, así que cuando tomes el control de Sabin y Shadow habla con él y échale una mano las veces que sean necesarias. El trío protagonista se monta en tres M-Tek Armors con los que debes atravesar el campamento y salir por el lugar por el que entraste dejando atrás las armaduras mecánicas.



DE IMPERIAL CAMP A PHANTOM FOREST

ENEMIGOS: CRASSHOPPR

Cruza el puente y sigue hacia el oeste, luego baja hacia el sur y atraviesa un nuevo puente en dirección este. Métete en el bosque cercano situado al sureste.

PHANTOM FOREST

ENEMIGOS: GHOST Y POPLIUM

Avanza por el bosque hasta el final y luego sube por la obertura para llegar a un **Recovery Spring**. Ve hacia el este y baja por la siguiente obertura señalada por una flecha. Sube por otra que hay a la derecha y continúa hacia el este. La obertura de arriba conduce directamente a una estación de trenes abandonada que es tu siguiente objetivo.



PHANTOM TRAIN

ENEMIGOS: WHISPER, HAZER, BOMB, OVER-MIND, STILLGOING, SPECTER

Al investigar en busca de supervivientes, los protagonistas quedan encerrados en el tren. Ve al vagón de la derecha donde puedes charlar con el Impresario para obtener información o guardar la partida en el **Save Point**. Luego vuelve al vagón de la izquierda. Por el camino puedes charlar con los fantasmas visibles que pueden reaccionar de tres maneras: se ofrecerán a unirse a tu grupo, te venderán/comprarán objetos o te atacarán. Sigue avanzando hacia el



oeste hasta llegar a un vagón en el que te verás acorralado por un montón de fantasmas. Sube las escaleras y Sabin irá saltando de vagón en vagón. Cuando recuperes el control entra dentro y pulsa el interruptor para desenganchar los vagones posteriores. Luego vuelve a pulsarlo para que desaparezca la barrera. Guarda la partida en el Save Point y continúa hacia el oeste. En el vagón-comedor puedes recuperar HP/MP si te sientas a comer, pero los fantasmas-camareros no te dejarán avanzar.

Cruza el vagón por el exterior y vuelve a entrar para hacerte con la relic **Earrings** que está dentro del cofre. En el siguiente vagón entra en la habitación para que aparezca **Siegfried**. (VER RECUADRO)

Atraviesa el vagón y en el siguiente entra en el segundo compartimento donde te aguardan cuatro cofres que contienen **2 Fenix Down**, la relic **Sniper Sight** y un duro monstruo que te recompensará con la relic **Hyper Wist**. Abandona el vagón por la derecha y guarda la partida dentro del siguiente vagón. Al llegar a la locomotora, entra en la sala del maquinista y baja los interruptores de la izquierda y de la derecha (deja arriba el del medio). Luego sal fuera y para el motor de la locomotora para enfrentarte a **Ghost Train**. (VER RECUADRO)

SIEGFRIED

Este tipo es aún más bocazas de lo que parece. Realizará un ataque inicial de 8 impactos que no quitarán más de 10 HP cada uno. Cuando te toque basta con que le hagas un ataque normal para que huya dejándote como recompensa un Green Cherry.







La siguiente secuencia es realmente triste. Pese a que los protagonistas pueden abandonar el dichoso tren, Cyan ve como su mujer y su hijo montan en él para ser transportados al reino de los muertos.

DE PHANTOM TRAIN A BARREN FALLS

ENEMIGOS: CRASSHOPPR

Al salir del bosque sigue el camino en forma de U (es decir, sur, este y norte) para alcanzar una cueva.

BARREN FALLS

ENEMIGOS: PIRANHA

Llegados a este lugar Shadow abandona el grupo, aunque pueda haberse largado antes. Prepárate y cuando te acerques al borde del acantilado responde "Why not?". Durante la larga caída tendrás que enfrentarte a un número aleatorio de Piranhas que puedes cargarte fácilmente con las habilidades Blitz de Sabin y las SwdTech de Cyan. Finalmente aperecerá **Rizopas**. (VER RECUADRO)



Cyan y Sabin flotan inconscientes por el arroyo y son rescatados por un personaje que enseguida desaparece: **Gau**. (VER RECUADRO)

DE BARREN FALLS A MOBLIZ

ENEMIGOS: TODOS A LOS QUE TE HAYAS ENFRENTADO.

En esta curiosa zona los enemigos derrotados no proporcionan puntos de experiencia aunque sí GP y objetos. Si vuelve a aparecer Gau en algún combate te dirá que tiene hambre pero de momento no puedes alimentarle, así que golpéale para que se vaya. No pierdas mucho tiempo en la zona y dirígete hacia el sur y luego en dirección este para entrar en el poblado.

MOBLIZ

ENEMIGOS: NINGUNO

Habla con los habitantes para informarte sobre la región que se denomina Velt y sobre el chico salvaje Gau. Pásate por la tienda de armas/armaduras ya que encontrarás algunas de interés y si quieres un **Elixir** búscalo en el reloj de pared de

GHOST TRAIN

Puedes seguir dos estrategias muy diferentes para derrotar al tren fantasma. La primera y más sencilla es utilizar un Fenix Down o un Revivify sobre él para derrotarlo ya que se trata de un enemigo no-muerto. La segunda y más complicada consistiría en utilizar las habilidades más dañinas de cada uno de los personajes manteniéndolos siempre con la salud por encima de 200 HP. Algunos ataques de Phantom Train son muy dañinos como es el caso de Acid Rain (resta gran cantidad de vida a todo los personajes) o Evil Toot (modifica el estatus de alguno de ellos). Como recompensa obtendrás una Tent.



RIZOIPAS

Se trata de una piraña de diferente color a las anteriores y bastante más fuerte. Despáchala cuanto antes gracias a las habilidades de los dos héroes y mantenlos con un nivel alto de energía ya que si Rizopas utiliza su golpe crítico El Nino, quitará a ambos protagonistas entre 250 y 300 HP. Cuando derrotes al pez conseguirás un Remedy.





la mensajería. Luego ve a la tienda de ítems y compra como mínimo un **Dried Meat**. Con él en el inventario abandona el poblado.

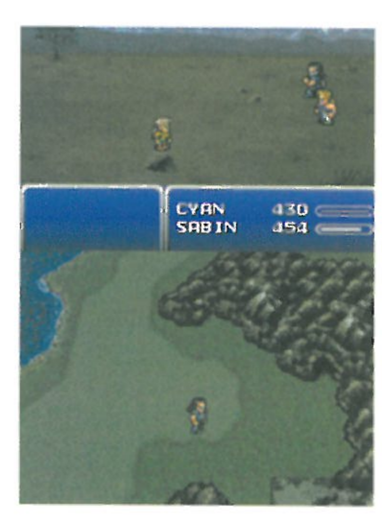
VELT

ENEMIGOS: TODOS A LOS QUE TE HAYAS ENFRENTADO.

Tienes que enfrentarte a algún enemigo con la esperanza de que Gau aparezca al final del combate. Dale el Dried Meat y se unirá al grupo. Su habilidad Rage está poco desarrollada y puedes aprovechar para que el chico mimetice los ataques de los monstruos de la zona. Cuando estés preparado ve hacia el suroeste en busca de una cueva en las montañas.

CRESCENT MOUNTAIN

ENEMIGOS: ACTANEON, ANGUIFORM Y ASPIK



Dirígete al abismo de la izquierda para que Gau registre la zona y encuentre un **Tonic**. Sigue el camino hacia el norte hasta el fondo, gira al este y dirígete al sur hacia la salida. Antes de llegar a ella el chico salvaje encuentra su tesoro brillante que resulta ser una escafandra de buzo que pronto necesitarás. Al alcanzar la salida el trío salta al agua y bucea sin que puedas controlar la dirección. Tendrás que enfrentarte aleatoriamente a diversos seres acuáticos siendo el más peligroso el Anguiform ya que posee un ataque llamado AquaRake que quita unos 200 HP a todos los miembros del grupo. Cuando aparezcan unas flechas que te obliguen a decidir si seguir por la izquierda o la derecha elige esta última dirección. Llegarás a una cueva en cuyo interior verás un cofre con un **X-Potion** dentro. Abandónala por la otra salida para bucear de nuevo por el río.

En la siguiente encrucijada vuelve a elegir la derecha e irás a parar a otra cueva. La siguiente cámara cuenta con un dispositivo que debes pisar para drenar el agua y dejar vía libre a otra cámara que contiene un cofre con un **Green Beret** en su interior. Utiliza la salida cercana para bucear por última vez y llegar a un poblado.

GAU

"Ocultado en guaridas de monstruos, sus ojos brillan con inteligencia. Un joven superviviente contra todo pronóstico..."

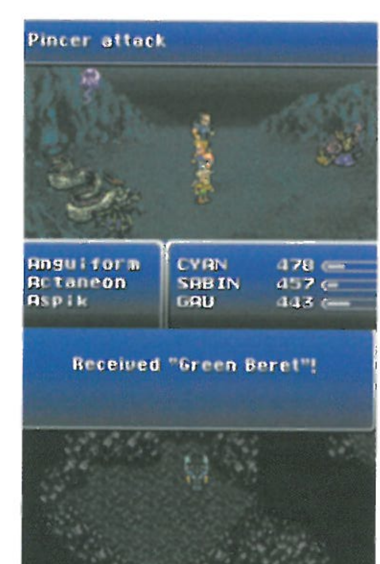
HABILIDADES CARACTERÍSTICAS: RAGE Y LEAP

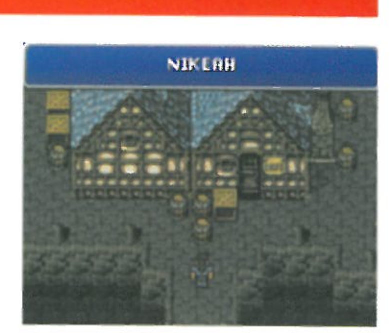
Gracias a Leap memorizarás los ataques de los monstruos con los que luchas a lo largo del juego. Más tarde los puede utilizar gracias a Rage.

NIKEAH

ENEMIGOS: NINGUNO

Poco puedes hacer en este lugar excepto buscar un **Elixir** en el reloj de pared de la posada y comprar armaduras. Ve al puerto y toma el ferry de forma que finalice el tercer y último escenario.



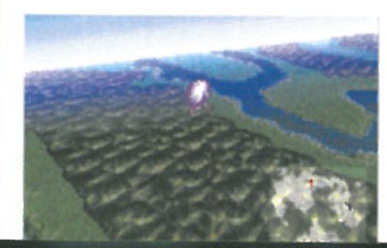


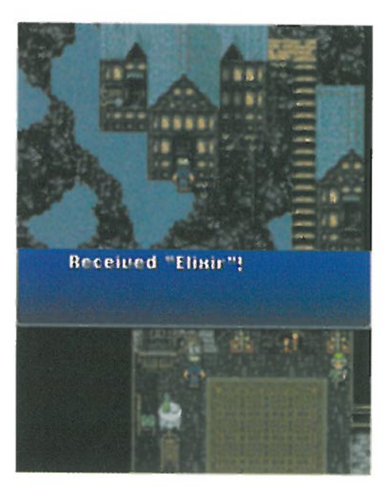
CONFLUENCIA DE LOS TRES ESCENARIOS

NARSHE

ENEMIGOS: TROOPER, BOUNTY MAN, HEAVY ARMOR, FIDOR Y RIDER

Paulatinamente irán reuniéndose todos los protagonistas en la casa del alcalde de Narshe. Kefka pretende apropiarse de la Esper y tu deber es impedírselo. Antes de dividir a los 7 personajes en grupos guarda la partida. Forma un grupo poderoso compuesto por Sabin, Cyan y Celes que será el que finalmente se enfrente a Kefka. Divide al resto de personajes en dos grupos que tendrán como misión proteger a Banon de los soldados que intenten acercarse. Con el primer grupo ábrete camino hasta el villano **Kefka**. (VER RECUADRO)





El grupo se reúne alrededor de la Esper llamada Tritoch. Terra entra en contacto con ella y asume su verdadera identidad. Los restantes personajes deciden dividirse para que unos cuantos vayan en busca de la chica mientras los otros protegen la Esper. Cuando tengas el control del primer grupo sal de la casa y visita las tiendas en busca de armas, armaduras, ítems o relics que te interese comprar. Aunque quizás antes te interesaría entrar en la cabaña que hay en el extremo sureste del pueblo ya que en su interior encontrarás varios cofres (uno no se puede abrir de momento) que contienen los siguientes objetos: **5.000 GP**, el arma **Thief Kinfe** y las relics **Wall Ring**, **Sneak Ring**, **Hyper Wrist** y **Earrings**. Por último, en la casa del alcalde puedes hacerte con un **Elixir** si examinas el reloj de pared. Sal del pueblo.

DE NARSHE A FIGARO CASTLE

ENEMIGOS: LEAFER, DARK WIND, SAND RAY Y ARENEID

El castillo se encuentra en el mismo lugar que la primera vez que lo visitaste así que enfila hacia el desierto del suroeste.

FIGARO CASTLE

ENEMIGOS: NINGUNO

Si pasas la noche en el dormitorio y llevas a Sabin y Edgar en ese momento, los dos hermanos rememorarán su historia. Con Edgar conseguirás descuentos en las tiendas. Baja a la sala de motores que se encuentra a la izquierda y

KEFKA

En este combate cada uno de los miembros tiene una misión específica. Celes debe utilizar su habilidad Runic para desbaratar todos los ataques mágicos de Kefka, Cyan tiene que utilizar Quadra Slam y Sabin cualquiera de sus habilidades Blitz. De esta manera Kefka sólo podrá hacer daño en alguna ocasión cuando realice un ataque físico mientras tu grupo lo machaca en pocos turnos. La recompensa es la relic Peace Ring.





habla con el anciano para que el castillo se hunda en la arena y aparezca en otro lugar.

DE FIGARO CASTLE A KOHLINGEN

ENEMIGOS: SAND RAY, ARENEID, FOSSIL FANG, RED FANG Y VULTURE

El poblado de Kohlingen se encuentra cerca del castillo, en dirección norte.

KOHLINGEN

ENEMIGOS: NINGUNO

En la posada probablemente encontrarás a Shadow quien por una módica cantidad aceptará unirse a tu grupo. Esta población despierta recuerdos traumáticos en la mente de Locke. Si forma parte de tu grupo entra en la casa que se encuentra más al noroeste y busca un **Elixir** en el reloj de pared. Luego dirígete a una vivienda situada al este y baja las escaleras para localizar el cadáver de Rachel. Cuando salgas de la casa rodéala y entra por la puerta oculta de detrás para poder hacerte con un **Green Beret**. Sal del poblado y antes de encaminarte hacia el sur dirige tus pasos al norte en busca de una casa aislada en cuyo interior encontrarás la relic **Hero Ring** dentro de una vasija.





DE KOHLINGEN A JIDOOR

ENEMIGOS: SAND RAY, ARENEID, FOSSIL FANG, RED FANG, VULTURE, IRON FIST, MIND CANDY Y OVER GRUNK

El camino es largo, así que estate preparado para varios combates aleatorios cuando te dirijas hacia el sur en busca de esta ciudad.



JIDOOR

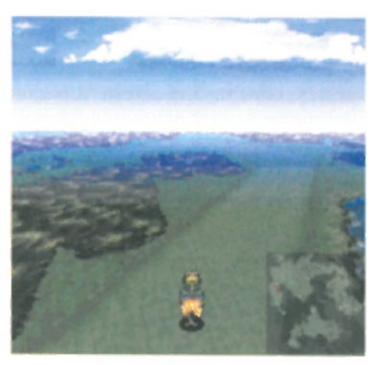
ENEMIGOS: NINGUNO

Habla con los habitantes para obtener información que te encaminará en breve hacia la ciudad de Zozo. Entra en la mansión situada más al norte y busca un **Tincture** dentro de una vasija. Luego ve al establo de los chocobos y alquila uno.

DE JIDOOR A ZOZO

ENEMIGOS: NINGUNO

Montado en el bicho, el camino hasta Zozo es la mar de agradable y, además, te conviene llegar en plenas condiciones. Sigue el sendero en dirección noreste hasta llegar al dichoso pueblo.



ZOZO

ENEMIGOS: HADES GIGAS, SLAM DANCER, HARVESTER Y GABLEDEGAK

Los habitantes de este lugar son bastante beligerantes y te verás envuelto en diversas batallas fortuitas. Busca primero un **Tincture** dentro de un cofre del Cafe y luego entra en la posada (Inn) que se encuentra al norte. En este lugar tienes que resolver el enigma del reloj para descubrir una habitación oculta. La respuesta (que puedes averiguar preguntando a los moradores de la zona) es 6:10:50. El cofre al que ahora puedes acceder almacena el **Chain Saw** para Edgar. Dentro del edificio que hay más al noroeste puedes hacerte con un **Tonic**.

Por último entra en la tienda de relics situada en el suroeste de la ciudad. Tienes que ir ascendiendo por las escaleras hasta conseguir la relic **Thief Glove**. No puedes subir más así que desciende un nivel y salta por una



ventana al edificio de al lado y de este al siguiente. Dentro encontrarás un **Tincture**. Asciende un poco más y salta de vuelta al primer edificio pasando por el de en medio. Recuerda recoger el **Fire Nucke** para Sabin antes de enfrentarte con el tipo apostado arriba del todo: **Dadaluma**. (VER RECUADRO)



Entra en el edifico tras subir el último tramo de escaleras y hazte con la relic **Running Shoes** y el **X-Potion** de los cofres laterales. Avanza hasta la cama e intenta hablar con el ser que se encuentra tumbado en ella, quien resulta ser Terra. Se inicia una larga secuencia sobre las Espers. Cuando recuperes el control del grupo recoge los cuatro cristales de Magicite: **Ramuh**, **Stray**, **Siren** y **Kirin**. Cerca de la salida te encontrarás al grupo que se quedó en Narshe. A la salida del pueblo tienes que volver a formar un grupo del que tienen que formar parte Locke y Celes. Puedes hablar con el fantasma para que te explique cómo usar los cristales de Magicite que tienes ahora en tu poder. Cuando lo tengas claro puedes largarte del pueblo.

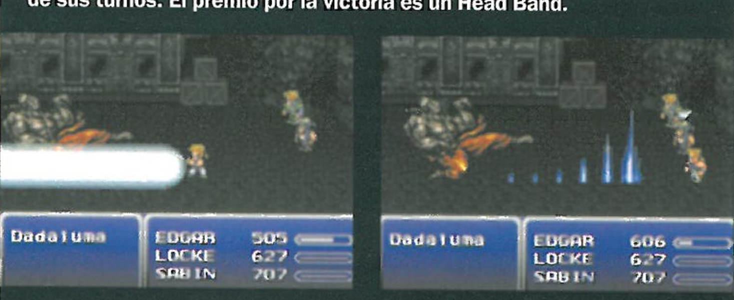
DE ZOZO A JIDOOR

ENEMIGOS: IRON FIST Y MIND CANDY

Desanda el camino que recorriste a lomos del chocobo para regresar a Jidoor.

DADALUMA

Pese a que es relativamente resistente y sus ataques se basan en la fuerza bruta, le derrotarás rápidamente con una estrategia ofensiva y contundente. Si atacas sin piedad a este luchador no le dará tiempo a llamar a los Iron Fist para que le ayuden ni a utilizar objetos curativos. Utiliza toda tu artillería pesada contra él y si Edgar forma parte de tu grupo conviene que utilice el recién adquirido Chain Saw en cada uno de sus turnos. El premio por la victoria es un Head Band.





JIDOOR

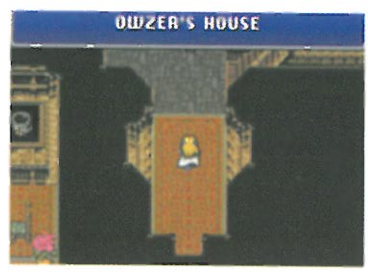
ENEMIGOS: NINGUNO

Lo único interesante que puedes hacer aquí es entrar en la mansión de Ozwer situada en la parte norte de la ciudad. Al hablar con el tipo que no se está quieto, éste confunde a Celes con Maria, una famosa cantante de ópera. Al marcharse se le cae una carta. Léela antes de abandonar el pueblo para conocer la existencia de un nuevo protagonista llamado Setzer.

DE JIDOOR A OPERA HOUSE

ENEMIGOS: VULTURE, IRON FIST Y MIND CANDY

Si te encaminas hacia el sur llegarás sin posibles pérdidas a la ópera.



OPERA HOUSE

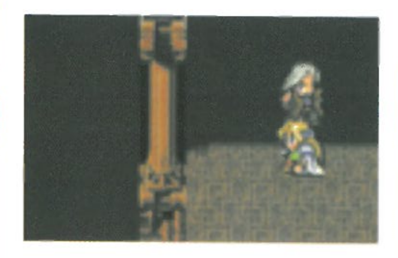
ENEMIGOS: SEWER RAT Y VERMIN

Al charlar con Impresario el grupo acuerda sustituir a la cantante Maria por Celes para engañar a Setzer y tener acceso a su barco aéreo. Pero no saben que Ultros está planeando sabotear la función. Comienza la ópera y al tomar el control de Locke debes dirigirlo a los camerinos para que charle con Celes. Pasarás a controlarla a ella así que ve al escenario para que cante su parte. Las primeras palabras de sus tres intervenciones son los siguientes:

"Oh my hero..."
"I'm the darkness..."
"Must I..."

Más tarde, cuando haga su aparición el protagonista masculino, sube las escaleras y ve a la izquierda. Si te equivocas en algún punto, la función terminará pero Impresario te dará otras tres oportunidades. Al leer la carta que hay en el suelo, Locke se entera de los diabólicos planes de Ultros. Habla con Impresario y a partir de ese momento dispones de 5 minutos para detener al pulpo. Recorre el palco de la derecha y charla con el tipo que bloqueaba las escaleras. Cuando te deje pasar, acciona el interruptor que hay más a la derecha. Desanda el camino y cruza el palco de la izquierda. Las vigas están plagadas de Sewer Rats y Vermins y si chocas con algún grupo tendrás que luchar. Recuerda que el tiempo juega en tu contra así que date toda la prisa que puedas para alcanzar a **Ultros**. (VER RECUADRO)

Aprovechando la confusión del enfrentamiento, Setzer cumple su promesa y rapta a Maria/Celes.



AIRSHIP

ENEMIGOS: NINGUNO

El resto del grupo consigue introducirse en la nave pero no logra convencer a Setzer para que les ayude. Vuelve a charlar con él para conseguir que Celes le engañe y obtener así su colaboración. Cuando el Airship finalmente aterrice puedes entrar en él para recuperar HP y MP o comprar ítems si hablas con los dos tipos que se encuentran cerca de la entrada. Luego ve al pueblo que está justo al lado.

ALBROOK

ENEMIGOS: NINGUNO

Habla con los habitantes para obtener información y visita las tiendas por si lo que te ofrecen resulta de tu interés. También encontrarás un **Tincture** dentro de una vasija de la tienda de armas, un **Elixir** en el reloj de pared del Cafe y un **Potion** dentro del barril al lado de la entrada de la posada.



ULTROS

El odioso octópodo utiliza ahora ataques que afectan al estado de tus personajes. Con Imp los convierte en diablillos incapaces de utilizar magia o habilidades, mientras que con Muddle los confunde de forma que pueden llegar a atacarse entre sí. Una buena defensa consistiría en equiparlos con relics que los protejan contra estos estados. De todas maneras te aconsejamos atacarle desde un principio con los golpes más poderosos de cada personaje e invocar a las Espers para que te echen una mano. Ultros no pasará del segundo round.





DE ALBROOK A VECTOR

ENEMIGOS: RALPH, JOKER Y WYVERN

Ve un poco hacia la izquierda y gira en dirección norte para llegar a la ciudad-fortaleza de Vector.

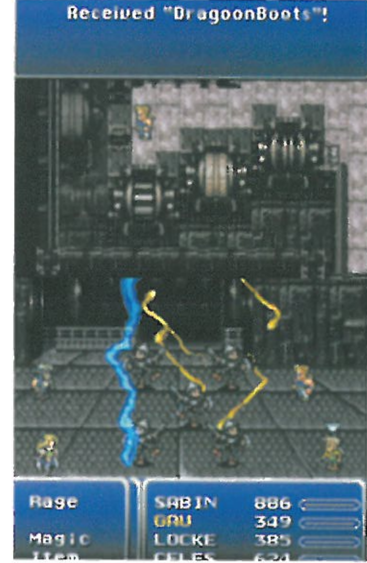


VECTOR

ENEMIGOS: GUARD, GARM, COMMANDO, PROTO ARMOR, PIPSQUEAK Y GUARDIAN

Inspecciona las tiendas en busca de objetos interesantes pero no vayas hacia el norte porque la entrada a la factoría se encuentra fuertemente custodiada. Tampoco te recomendamos pasar la noche en la posada ya que te robarán parte del dinero. En lugar de eso entra en la pequeña casa que hay a la izquierda de la entrada y contesta con un NO a la pregunta de la propietaria. Tras cargarte a los dos Guards, la mujer no dudará en recuperar gratuitamente los HP y MP de los miembros del grupo. Al este hay un acceso secundario a la Magitek Factory. Habla con el viejo oculto entre las cajas para que entretenga a los guardias y tener vía libre.



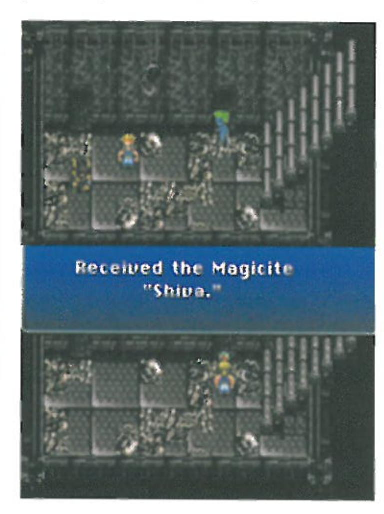


MAGITEK FACTORY

ENEMIGOS: GARM, COMMANDO, PROTO ARMOR, PIPSQUEAK, FLAN Y GENERAL

Baja las escaleras y agárrate al gancho de la izquierda para poder alcanzar un cofre que guarda un **Flame Sabre**. Regresa con el gancho y pasa por la tubería que está más a la derecha para llegar a otro cofre que guarda un **Tincture**. Haz lo mismo por la tubería de la izquierda para bajar a la planta inferior y ser transportado cerca de un nuevo cofre que almacena un **X-Potion**. Móntate sobre los rodillos transportadores de la derecha para llegar a una zona con dos cofres que guardan un **Thunder Blade** y un **Remedy**. Accede a la zona sur gracias a otros rodillos.

En esta zona localiza un cofre en la parte inferior izquierda con la relic **Dragoon Boots** en su interior. Si cruzas una puerta al noroeste llegarás a otro cofre que guarda un **Gold Shld**. Dirígete al este y busca entre un grupo de cajas un acceso oculto a una tubería que conduce a una sala secreta con dos cofres en su interior que almacenan un **Blizzard** y un **Zephyr Cape**. Regresa y llega a una zona aún más al sur donde encontrarás otros dos cofres con un **Tent** y un **Gold Helmet**. Vuelve a la zona anterior. Cerca de donde apareciste hay unos rodillos que transportan chatarra. Móntate en ellos para llegar donde Kefka se deshace de dos Espers. Síguelas y antes de hablar con ellas pasa por la puerta de la izquierda para guardar la partida. Ahora sí, habla con la Esper de la izquierda para enfrentarte a **Ifrit** y **Shiva**. (VER RECUADRO)



Las Espers notan la presencia de Ramuh y deciden convertirse en cristales de Magicite: **Ifrit** y **Shiva**. Cuando los tengas en tu poder cruza la puerta y sube todos los tramos de escalera.

MAGITEK RES. FACILITY

ENEMIGOS: GOBBLER, RHINOX Y MAG ROADER

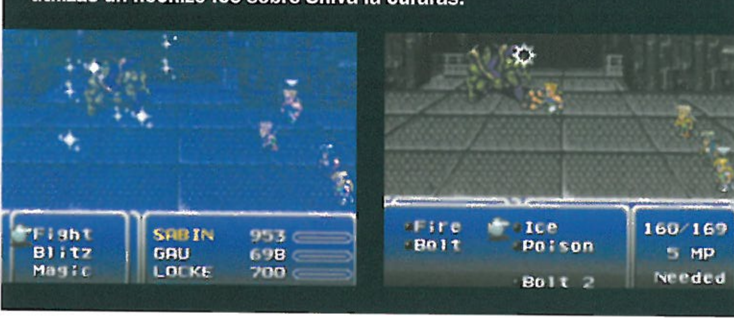
Atraviesa la sala y busca cerca del rincón inferior izquierdo un cofre que guarda un **Break Blade**. Más tarde pasa por la puerta del extremo noroeste y lucha contra **Number 24**. (VER RECUADRO)



En la siguiente sala pulsa el interruptor de manera que los Espers se transformen en Magicite y se añadan a tu inventario: **Unicorn**, **Maduin**, **Shoat**, **Phantom**, **Carbunkl** y **Bismark**. Durante la charla con Cid aparece Kefka y Celes se ve obligada a teletransportarse junto a él y a sus soldados dejando a salvo al resto del grupo. Vuelve a charlar con Cid para bajar a un nivel inferior y aprovecha para guardar la partida. Lo que viene a continuación es un viaje en vagoneta durante el cual tendrás que enfrentarte a diversos grupos de Mag Roaders: los lilas son débiles contra el fuego y los rojos contra el hielo. Tras varios combates te las verás con **Number 128**. (VER RECUADRO)

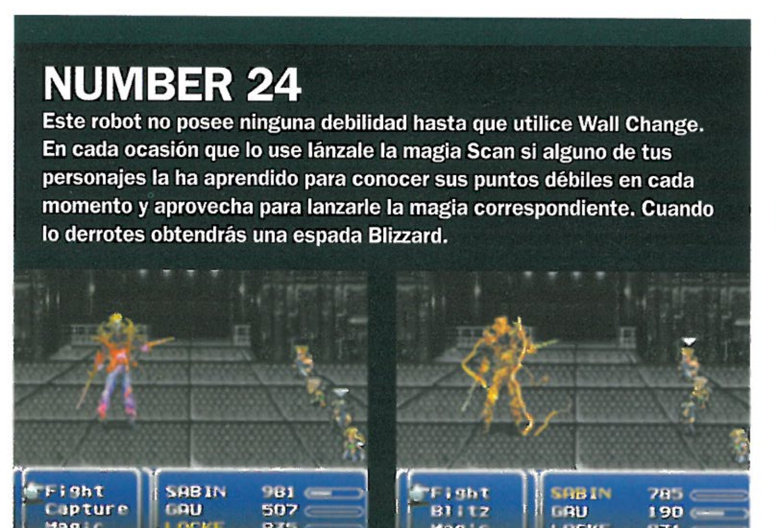
IFRIT Y SHIVA

Ambos seres se turnarán para atacar, así que ten claro cuáles son las debilidades de cada uno y no te equivoques. Ifrit basa sus ataques en el fuego, por lo que es muy vulnerable al hielo. Hechizos como Ice o golpes con la espada Blizzard le causarán mucho daño. En cambio Shiva domina el hielo por lo que la técnica blitz Fire Dance de Sabin, el hechizo Fire o los ataques con el arma Flame Sabre resultan demoledores contra ella. Ni se te ocurra invertir los ataques ya que si utilizas un hechizo Ice sobre Shiva la curarás.



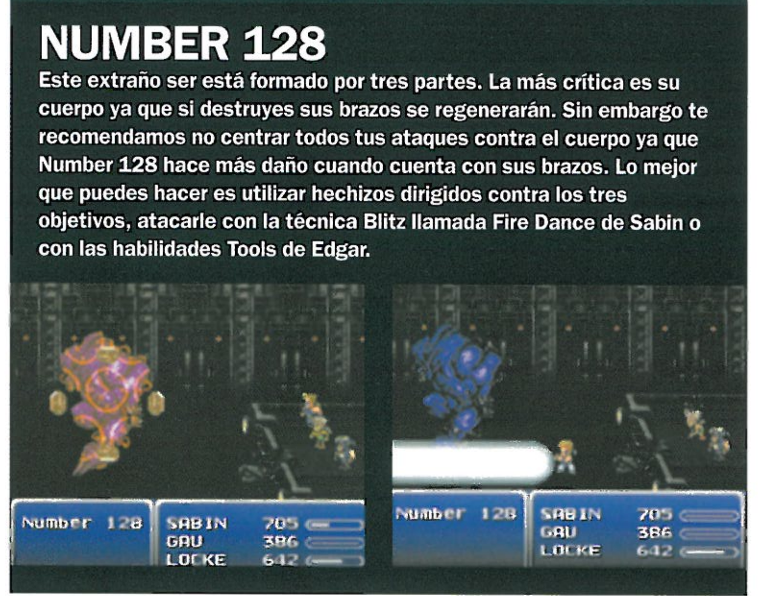
NUMBER 24

Este robot no posee ninguna debilidad hasta que utilice Wall Change. En cada ocasión que lo use lánzale la magia Scan si alguno de tus personajes la ha aprendido para conocer sus puntos débiles en cada momento y aprovecha para lanzarle la magia correspondiente. Cuando lo derrotes obtendrás una espada Blizzard.



NUMBER 128

Este extraño ser está formado por tres partes. La más crítica es su cuerpo ya que si destruyes sus brazos se regenerarán. Sin embargo te recomendamos no centrar todos tus ataques contra el cuerpo ya que Number 128 hace más daño cuando cuenta con sus brazos. Lo mejor que puedes hacer es utilizar hechizos dirigidos contra los tres objetivos, atacarle con la técnica Blitz llamada Fire Dance de Sabin o con las habilidades Tools de Edgar.



VECTOR

ENEMIGOS: PIPSQUEAK Y CHASER

El viaje termina en Vector donde puedes guardar la partida. Tendrás que enfrentarte con diversos enemigos de camino a la salida antes de encontrarte con Setzer quien conducirá al grupo a su aeronave.



AIRSHIP

ENEMIGOS: NINGUNO

Durante la huida de los héroes, Kefka lanza a alguien tras ellos: **Crane**. (VER RECUADRO)



Como habrás comprobado durante el combate anterior, un nuevo personaje se ha unido al grupo: **Setzer**. (VER RECUADRO)

Locke está preocupado por Terra y el grupo decide ir a Zozo para comprobar cuál es su estado.

ZOZO

ENEMIGOS: NINGUNO

La chica sigue tumbada pero la cercanía de las Espers le evoca un recuerdo en el que controlas a Maduin. Así te enterarás de cuál es la relación de Terra con los Espers. De vuelta al presente todos los personajes se montan en el Airship.



AIRSHIP

ENEMIGOS: NINGUNO

Setzer explica cómo controlar la aeronave y ahora puedes dirigirla donde te plazca. Forma un grupo y pilótala a Narshe, que en el mapa del mundo se encuentra al norte.



NARSHE

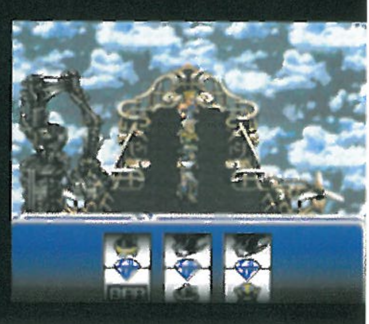
ENEMIGOS: NINGUNO

Al entrar en el pueblo, un guardia conduce al grupo hasta Banon. Tras establecer una estrategia de ataque contra el Imperio abandona el edificio. ¿Recuerdas un cofre que no pudiste abrir que se encontraba en una casa situada en el extremo sureste de la localidad? El ladrón Lone Wolf consigue abrirla y escapa. Síguele por el interior de las ruinas hasta llegar al lugar donde Terra se transformó. Tienes que tomar una decisión: quitarle la relic **Gold Hairpin** a Lone Wolf o salvar al Moogle. Si optas por la segunda opción se unirá al grupo **Mog**. (VER RECUADRO)

CRANE

Este enemigo está formado por dos partes independientes. La parte izquierda es débil contra el fuego y fuerte contra el rayo. Con la parte derecha ocurre todo lo contrario: resiste los hechizos de fuego aunque sucumbe ante los de rayo. Ambas partes son débiles contra los hechizos de agua pero probablemente a estas alturas no los hayas aprendido. Ahora que tienes a Setzer en el grupo utiliza su habilidad Slot e intenta conseguir tres diamantes para realizar el ataque Flash.





SETZER

"Un jugador de blackjack, trotamundos, espíritu libre que vive en un casino..."
HABILIDAD CARACTERÍSTICA: SLOT
Como si utilizase una máquina tragaperras consigue una línea de símbolos iguales y sorpréndete con lo que ocurre a continuación..



MOG

"Amante de los humanos, parlanchín, de astucia callejera, golpea bailando... Moogle..."
HABILIDAD CARACTERÍSTICA: DANCE
Cuando este Moogle se pone a bailar no hay quien lo pare. Conoce Dusk Reqiem, propio de las cuevas, pero ampliará su repertorio en otro tipo de lugares.

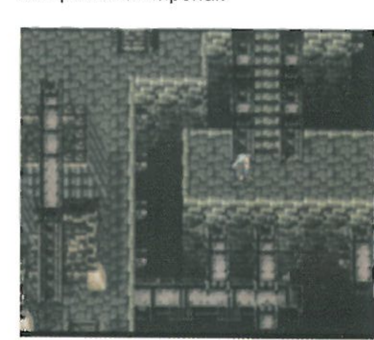


Desanda todo el camino y sal de la ciudad para entrar de nuevo en la aeronave.

AIRSHIP

ENEMIGOS: NINGUNO

Forma un equipo en el que obligatoriamente se encuentre Terra y pilota el airship hacia el continente del sur. Aterriza cerca de un puente situado en la parte este y entra en el campamento imperial.



IMPERIAL BASE

ENEMIGOS: NINGUNO

El lugar está desierto así que aprovecha para cruzarlo de oeste a este y al salir al mapa del mundo pasa por el puente e introdúcete en la cueva.







CAVE TO THE SEALED GATE

ENEMIGOS: LICH, APPARITE, COELECITE, ZOMBONE, ING, NINJA Y KEFKA

Esta enorme cueva está repleta de cofres que guardan ítems muy interesantes. Abre el primero para hacerte con un cuchillo **Assassin** y avanza hasta la siguiente zona.

Basement 1

Encontrarás otro cofre que almacena la espada **Tempest** para Cyan. Cuando la hayas cogido continúa hasta una nueva zona.

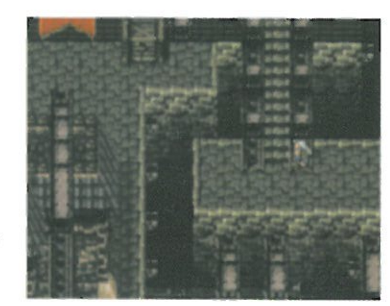
Basement 2

Un paso en falso te precipitará a la lava inferior donde los personajes perderán algo de vida. Así que estudia el movimiento de los trozos de puente para llegar a los dos cofres y conseguir un **X-Potion** y la relic **Coin Toss** para Setzer. Luego alcanza la salida en el sureste.

Basement 3

Hazte con el **Ether** del cofre y pulsa el interruptor situado del puente de madera. De esta forma podrás alcanzar un cofre localizado un poco más al norte que contiene una relic **Genji Glove**. Continúa hasta llegar a dos interruptores. Pulsa primero el de la izquierda para abrir una puerta que conduce hasta un **Save Point** y un cofre con un **Tent** en su interior. El interruptor de la derecha provoca la aparición de un Ninja con el que te tienes que enfrentar. El siguiente interruptor deja al descubierto unas escaleras que debes bajar. A la izquierda hay un nuevo cofre que contiene un Ether. A la derecha hay un pasaje semioculto por el que debes continuar para llegar a otro cofre que almacena un Elixir. No pises los dos interruptores que se encuentran en el suelo uno cerca del otro. En lugar de eso pisa otro que se encuentra más al suroeste para dejar al descubierto la entrada a una sala secreta con cuatro cofres en su interior que almacenan 2 Magicite, un **Ether** y un **Atma Weapon**. Sigue hacia la derecha pulsando los interruptores de mano para alcanzar un cofre al norte que contiene un **Magicite** y el acceso a la siguiente zona al sur. Baja las escaleras para llegar por fin a la puerta sellada.

Debes luchar durante unos instantes contra Kefka mientras Terra abre la puerta. Al hacerlo, los Espers salen en tromba llevándose a Kefka con ellos. Cuando retomes el control del grupo vuelve a la cueva anterior donde encontrarás un atajo para salir de la cueva. Vuelve por el puente al campamento.



IMPERIAL BASE

ENEMIGOS: NINGUNO

Esta vez cruza la base de oeste a este para reencontrarte con el resto del grupo. Todos juntos vuelven a la aeronave.



AIRSHIP

ENEMIGOS: NINGUNO

De camino a Vector, el Airship es atacado por sorpresa por los Espers y te ves obligado a realizar un espectacular aterrizaje de emergencia.



DEL AIRSHIP A VECTOR

ENEMIGOS: NINGUNO

En el bosque del noroeste hay escondido un Chocobo Stable donde puedes alquilar una montura por una módica cantidad. Gracias a ella puedes llegar sin problemas hasta donde se encuentra Vector.



VECTOR

ENEMIGOS: NINGUNO

La ciudad está en llamas y ocupada por los Returners. Sigue hacia el norte para llegar al castillo.

IMPERIAL CASTLE

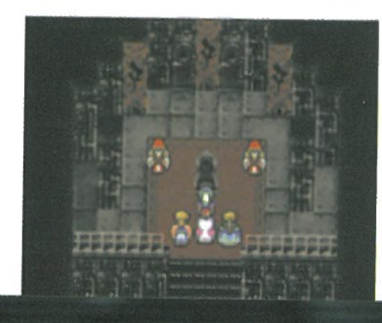
ENEMIGOS: COMMANDO, MEGA ARMOR Y SP FORCES

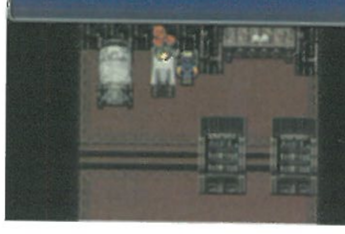
Sigue al sirviente imperial quien te conducirá hasta el emperador. Tras una breve charla dispones de 5 minutos para hablar con todos los soldados que puedas y derrotar a los más belicosos.

Cada soldado con el que hables te proporciona 1 punto (24 puntos como máximo).

Cada soldado derrotado te proporciona 4 puntos (20 puntos como máximo).

Al finalizar el tiempo comienza el banquete durante el cual el emperador Gestahl te realizará una serie de preguntas. Unas respuestas reportan más puntos que otras tal y como te mostramos a continuación.





Pregunta 1
-To the Empire: 2 puntos
-To the Returners: 1 punto
-To the hometowns: 5 puntos
Pregunta 2
-Leave him in jail: 5 puntos
-Pardon him: 1 punto
-Execute him: 3 puntos
Pregunta 3
-What's done is done: 1 punto
-That was inexcusable: 5 puntos
-Apologize again!!: 3 puntos
Pregunta 4
-Was she an Imperial Spy?: 1 punto
-Celes is one of us!: 5 puntos
-We trust Celes!: 3 puntos
Puedes hacerle tres preguntas al emperador
-Cada una de las tres preguntas te proporciona 2 puntos
-Si repites la misma pregunta se te restan 10 puntos
Pregunta 5
-Yes, the Espers have gone too far: 5 puntos
-But you unleashed their power!!: 2 puntos
Si le hiciste alguna pregunta al emperador tienes que recordar cuál fue la primera
-Si la recuerdas: 5 puntos
-Si te equivocas: 0 puntos
Pregunta 6
-Take a rest: 5 puntos
-Keep talking: 0 puntos

Si optas por descansar puedes probar tus fuerzas en un combate contra las tropas especiales del imperio. En todo caso vuelve a tu sitio para retomar la



conversación.
Pregunta 7
-That all you really want is peace: 3 puntos
-That you war's truly over: 5 puntos
-That you're sorry...: 1 punto
Pregunta 8
-Yes: 3 puntos
-No: 0 puntos

Al finalizar el banquete retomas el control de Locke y Terra. Avanza hacia el sur hasta que un sirviente del castillo te recompense según la cantidad de puntos que hayas obtenido.

0-39 puntos: Solamente South Figaro es liberado.
40-49 puntos: South Figaro y Doma Castle son liberados.
50-59 puntos: South Figaro y Doma Castle son liberados y además el almacén de Imperial Base está ahora abierto.
60-69 puntos: South Figaro y Doma Castle son liberados, el almacén de Imperial Base está abierto y recibes la relic **Tintinabar**.
Más de 70 puntos: South Figaro y Doma Castle son liberados, el almacén de Imperial Base está abierto y como colofón recibes las relics **Tintinabar** y **Charm Bangle**.

Antes de abandonar el castillo puedes aprovechar para abrir los cofres si no lo hiciste cuando hablaste a contrarreloj con los soldados. Abandona la ciudad.



DE VECTOR A IMPERIAL BASE

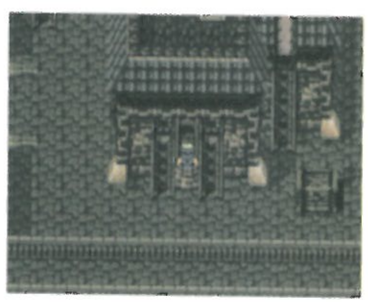
ENEMIGOS: RALPH, WYVERN, JOKER, BUG Y FOSSIL FANG

Antes de llegar a Albrook desvíate hacia el este cruzando el desierto hasta Imperial Base.

IMPERIAL BASE

ENEMIGOS: NINGUNO

Si conseguiste la cantidad de puntos necesarias en Imperial Castle entra en el único edificio del lugar y baja las escaleras ya que ahora la puerta que da acceso a los cofres está desbloqueada. En total hay 12 (uno está oculto en el rincón suroeste) y contienen: un **X-Potion**, un **Ether**, 2 **Elixir**, **8.000 GP**, **13.000 GP**, **20.000 GP** y las relics **Cherub Down**, **Wall Ring**, **Running Shoes**, **Cure Ring** y **Back Guard**. Cuando tengas el botín en tu poder sal del campamento.



DE IMPERIAL BASE A ALBROOK

ENEMIGOS: RALPH, WYVERN, JOKER, BUG Y FOSSIL FANG

El camino hasta Alboork ya lo conoces, así que dirígete al suroeste y no tardarás en llegar.



ALBROOK

ENEMIGOS: NINGUNO

Baja al puerto y charla con el general Leo. Éste manda a Locke y a Terra a la posada a descansar. Durante la noche, Locke intenta comunicarse con una resentida Celes pero la chica se

va sin decir palabra. Recuperadas las fuerzas vuelve al puerto y habla de nuevo con el general.

DE ALBROOK A THAMASA

ENEMIGOS: BASKERVOR Y CHIMERA

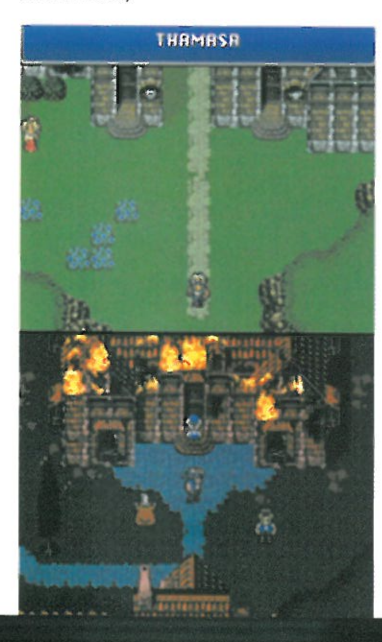
La travesía resulta bastante tranquila. Al atracar en la costa cuentas con un grupo formado por Locke, Terra y Shadow. Dirígelo al noreste hasta llegar a Thamasa.



THAMASA

ENEMIGOS: BALLOON

Los lugareños parecen guardar un secreto. Examina los barriles que se encuentran al aire libre para conseguir varios objetos. Luego entra en una casa del norte para conocer a Strago y a su nieta Relm. Ve a la posada y pasa la noche allí. Strago aparece exaltado en mitad de la noche: Relm está atrapada en una casa que arde en llamas. Pese a los esfuerzos por apagar el edificio con la magia, los habitantes de Thamasa no lo logran. Terra y Locke deciden entrar a salvar a la niña junto a **Strago**. (VER RECUADRO)



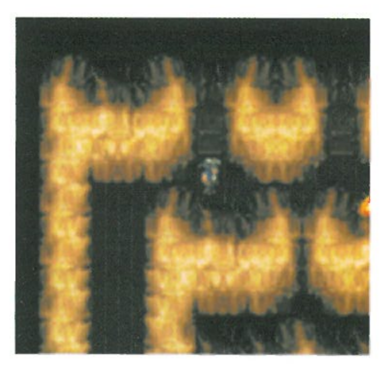
STARGO

"Un anciano caballero, puro de corazón, y erudito en las costumbres de los monstruos..."

HABILIDAD CARACTERÍSTICA: LORE

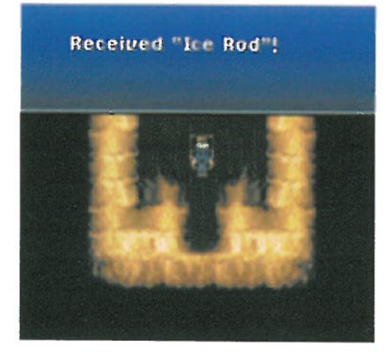
Conoce varios ataques especiales de diferentes monstruos aunque puede aprender más. Al controlarlo cuenta con Aqua Rake, Revenge y Stone.







Evita las llamas rodantes ya que en realidad son Balloons, unos monstruos ígneos a los que te tendrás que enfrentar. Utiliza armas o hechizos basados en el hielo para deshacerte de ellos, aunque Strago cuenta con una habilidad Lore llamada Aqua Rake que te vendrá de perlas contra grupos numerosos. Avanza por el único camino posible y cuando encuentres dos puertas juntas cruza la de la derecha. La siguiente sala también cuenta con dos puertas: la de la derecha conduce a un cofre que contiene un **Fire Rod** y la de la izquierda te permite llegar a otra habitación con dos nuevas puertas. Pasa por la de la derecha para hacerte con un útil **Ice Rod** y luego ve por la de la izquierda para enfrentarte a **Flame Eater**. (VER RECUADRO)



FLAME EATER

Este bicho no dudará en invocar a varios Balloons. Utiliza Aqua Rake de Strago en seguida y usa los hechizos Ice e Ice 2 si Terra o Locke los han aprendido. Haz que Strago le golpee con el Ice Rod que conseguiste hace poco mientras Terra y/o Locke hacen lo propio con la espada Blizzard. Un aliado muy útil es el Esper Shiva, así que no dudes en invocarlo cuando puedas. Si Flame Eater lanza el hechizo Reflect sobre sí mismo, atácale con las armas ya que la magia le rebotará.



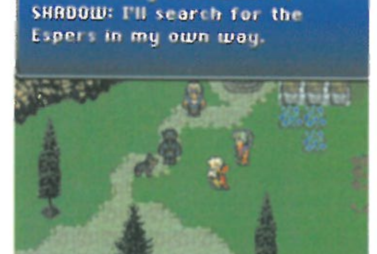


El grupo localiza a Relm pero logran escapar del peligro gracias a Shadow. Ya en la casa de Strago, éste les cuenta la verdad sobre su pueblo y decide ayudarles. El ninja decide trabajar por su cuenta y se marcha con su perro. Sal del pueblo después de proveerte en las tiendas.

DE THAMASA A MONTAÑAS DEL OESTE

ENEMIGOS: BASKERVOR, CHIMERA Y CEPHALER

Ve hacia el oeste y luego sube hacia el norte para encontrar la entrada de una cueva al pie de las montañas.





MONTAÑAS DEL OESTE

ENEMIGOS: SLURM, ADMANCHT, ABOLISHER, MANDRAKE Y INSECARE

Coge el **Heal Rod** que se encuentra dentro del cofre y ve por la obertura de la derecha. Sigue el único camino posible hasta llegar a las tres estatuas. Mientras el trío divaga, hace su aparición el dichoso **Ultros**. (VER RECUADRO)



ULTROS

Dedícate a atacarle con todos los hechizos y objetos que estén relacionados con el fuego. Cuando haya perdido bastante energía Relm querrá hacer un retrato a Ultros pero éste se negará. Entre todos consiguen convencerle y continúa el combate con Relm formando parte de tu grupo. Basta con que utilices su habilidad Sketch para que Ultros se de cuenta de que es en realidad un pulpo y huya del lugar.



RELM

"En sus dibujos lo captura todo: bosques, agua, luz... la verdadera esencia de la vida..."

HABILIDAD CARACTERÍSTICA: SKETCH

Recrea una copia del enemigo seleccionado de forma que utiliza sus mismos ataques.



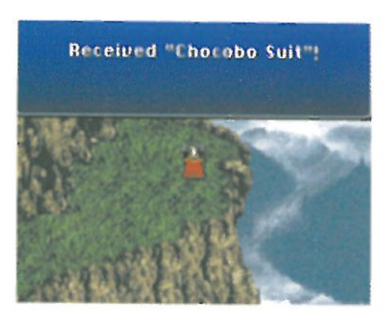
KEFKA

Este combate tiene un final predeterminado así que dedícate a atacar a Kefka y a utilizar la habilidad Shock contra él si quieres disfrutar de unos bonitos efectos visuales. Aunque Kefka parezca derrotado, en realidad es una maniobra de distracción gracias a la cual logra matar al general Leo.



Tras una breve discusión con su abuelo, se incorporará un nuevo miembro al grupo: **Relm**. (VER RECUADRO)

Avanza hasta llegar a una cueva con un **Save Point** y tres agujeros. De momento no caigas por el más cercano a las escaleras ya que los otros dos conducen a tres cofres que almacenan un **X-Potion**, un **Chocobo Suit** y un **Tabby Suit**. Ahora sí, déjate caer por él y sigue el camino hasta llegar a las Espers quienes aceptan acompañar al grupo de regreso a Thamasa.







THAMASA

ENEMIGOS: NINGUNO

Las situación empeora pronto ya que Kefka aparece con varios soldados Magitek que dejan KO al resto de personajes. El general Leo despierta y con él debes enfrentarte a **Kefka**. (VER RECUADRO)



Kefka tiene el suficiente poder como para convertir en cristales de Magicite a las Espers que le atacan en tromba. Cuando abandona el pueblo, el grupo entierra al general Leo y se reencuentra con el resto de personajes.

AIRSHIP

ENEMIGOS: SKY ARMOR Y SPIT FIRE

Al tomar el control de la aeronave elige "Find the Floating Continent" y forma un grupo de tres personajes. El Airship es atacado por la Imperial Air Force y deberá vérselas con varios grupos de fieros Sky Armors y Spit Fires. Tras varios combates, acabaran por aterrizar en el barco volador los inefables **Ultros y Chupon**. (VER RECUADRO)

Sin tiempo para tomar conciencia de la situación tienes que enfrentarte con **Air Force**. (VER RECUADRO)





FLOATING CONTINENT

ENEMIGOS: DRAGON, BRAINPAN, MISFIT, APOKRYPOS, GIGANTOS, BEHEMOTH, NINJA, WIREY DRAGON, NAUGHTY Y NERAPA

El grupo cae al lado de un **Save Point** y de Shadow quien volverá a unirse cuando hables con él. Ve hacia la derecha y verás como el muro desaparece para dejarte paso. Examina el primer cristal azul para hacerte con el cuchillo **Murasame**. El siguiente cristal es una trampa que te obligará a enfrentarte a un Gigantos.

ULTROS Y CHUPON

Al principio sólo debes luchar contra el pulpo pesado así que sigue la táctica de ataque habitual. Cuando haya perdido alrededor de 4.500 HP llamará a su amigo Chupon. Llegó el momento de utilizar toda la artillería pesada en forma de hechizos de nivel 2 sin preocuparte por el gasto de MP. Primero deshazte de una vez por todas de Ultros y cuando le quites unos 10.000 HP a Chupon, éste utilizará Sneeze contra cada miembro del grupo de forma que salgan despedidos del Airship.



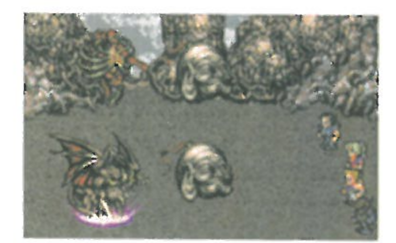


AIR FORCE

Air Force es la parte central de la máquina ya que a los lados cuenta con un Laser Gun y un Missile Bay. Utiliza hechizos y habilidades multiobjetivo de forma que te deshagas lo antes posible de ambas armas y a la vez dañes seriamente al Air Force. Cuando se vea sin extremidades, la máquina lanzará uno o varios Specks que absorberán hechizos. Cárgatelos lo antes que puedas con ataques normales ya que si tardas mucho, se iniciará una cuenta atrás que finalizará con un poderoso ataque llamado Wave Cannon. Sin Specks que le ayuden, concentra tus golpes y hechizos en el Air Force hasta que desaparezca y seas recompensado con el relic Czarina Ring.



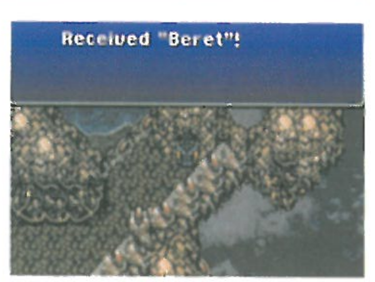




Al derrotarlo obtendrás un **Hardened**.

La forma de avanzar en este lugar es mediante la teletransportación que se logra colocándose sobre unos extraños símbolos. Avanza gracias a ellos y pisa todos los interruptores para modificar el entorno y abrir caminos. Si examinas un nuevo cristal azul obtendrás un **Beret**. El teletransporte que hay al sur conduce a un **Save Point**. Pisa un último interruptor cercano para dejar paso libre a un nuevo teletransportador. Utilízalo y al bajar las escaleras ni se te ocurra volver a la aeronave ya que tendrás que repetir la última parte. En lugar de eso ve hacia el oeste para enfrentarte a **Atma Weapon**. (VER RECUADRO)





Tras la batalla Shadow vuelve a marcharse y el resto de personajes se encuentra con Gestahl y Kefka. Cuando comience la cuenta atrás de los 6 minutos equipa rápidamente a Celes. Avanza sin detenerte hacia el este derrotando en el menor tiempo que puedas a los Naughty. Finalmente tendrás que enfrentarte a un Nerapa capaz de rechazar todos los hechizos que le lances. Para derrotarlo, usa Reflect sobre uno de tus personajes y lanza sobre él hechizos de ataques de forma que le reboten e impacten en Nerapa. Cuando llegues al borde puedes saltar al Airship o esperar a Shadow. Te recomendamos esto último si te sobran más de 5 segundos de tiempo. Los acontecimientos posteriores son catastróficos y sumen al mundo en una época de oscuridad. El Airship se parte en dos y todos los tripulantes caen al vacío.





ATMA WEAPON

Éste enemigo resulta bastante poderoso. Si no quieres ver como todo tu equipo cae rendido a sus pies mantén como mínimo a un personaje sanando a todo el grupo gracias al hechizo Cure 2 y a otro debilitando el potencial mágico del enemigo lanzándole los hechizos Osmose y Rasp. Mientras, los personajes más fuertes deben concentrarse en atacar con sus golpes más demoledores.



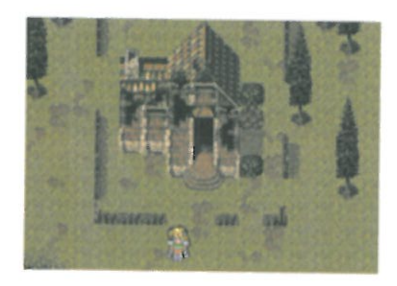


EL MUNDO EN RUINAS

ISLA DESIERTA

ENEMIGOS: PEEPERS, BLACK DRAGON Y EARTH GUARD

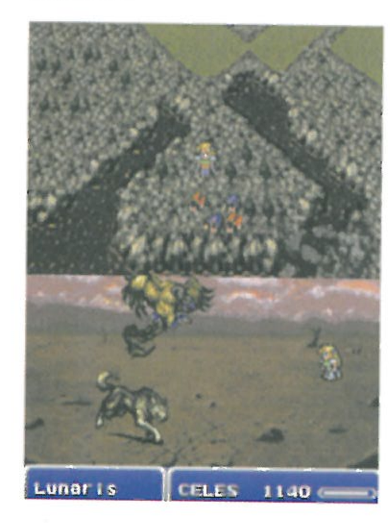
Un año después Celes despierta en una casa medio en ruinas en compañía de su abuelo Cid. Éste se pone enfermo y necesita ser alimentado con peces.
Tanto si lo consigues salvar como si muere acabarás descubriendo que la casa tiene una habitación secreta donde está guardada una balsa que Celes no dudará en transportar hasta el mar.



DE LA ISLA DESIERTA A ALBROOK

ENEMIGOS: OSPREY, LUNARIS Y GIGA TOAD

Celes naufraga cerca de Alboork, que es el pueblo que se ve al noroeste. Entra en él.



ALBROOK

ENEMIGOS: NINGUNO

Conversando con los lugareños te enterarás de la situación actual del mundo. Abastécete en las tiendas y abandona el pueblo.



DE ALBROOK A TZEN

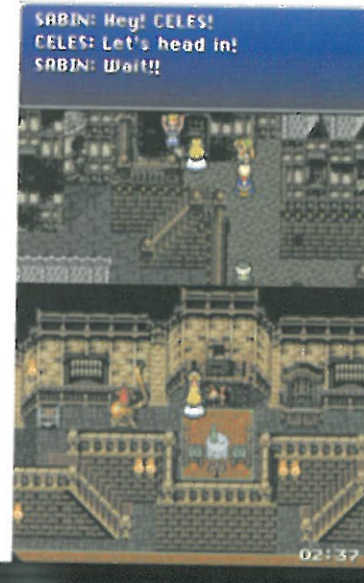
ENEMIGOS: CHITONID, PEEPERS, GILOMANTIS, MESOSAUR, BLACK DRAGON, EARTH GUARD, OSPREY Y LUNARIS

Dirígete hacia el norte pasando de largo una gran torre donde antes estaba Vector.

TZEN

ENEMIGOS: HERMIT CRAB, PM STALKER Y SCORPION

Nada más entrar en la ciudad ésta recibe un ataque. Al ir al sur encuentras a Sabin ¡aguantando a pulso una casa! Dispones de 6 minutos para entrar en ella, recoger en el piso inferior a un niño y llevarlo a salvo fuera. Equípate con la relic Ribbon para protegerte de los cambios de estado y si vas sobrado de tiempo puedes examinar lo cofres en busca de un **Pearl Rod**, una espada **Drainer**, una relic **Hyper Wrist**, un **Magicite**, un **Tincture** y un **Heal Rod**. Ten cuidado porque dos de los cofres son trampa. Sabin se une a Celes para buscar al resto del grupo. Equipa al chico con lo que más le convenga y sal del pueblo.

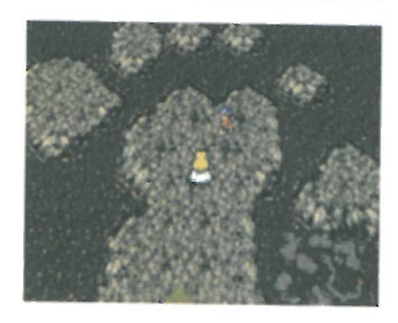


DE TZEN A MOBLIZ

ENEMIGOS: BLOOMPIRE, DELTA BUG, LIZARD Y BUFFALAX

El camino es bastante largo. Dirígete hacia el este, cruza el puente y ve al noreste.





MOBLIZ

ENEMIGOS: NINGUNO

Al entrar en el poblado, aparecen unos perros y un niño entra en una casa. Síguele y encontrarás a Terra. El combate de Terra contra Phunbaba lo tienes que perder así que no hace





falta que te esfuerces demasiado. Sin embargo, Celes y Sabin resultan dos rivales bastante más duros para **Phunbaba**. (VER RECUADRO)

PHUNBABA

Con un grupo de sólo dos personajes este combate puede llegar a ser difícil. Haz que Celes se dedique a curarse a sí misma y a Sabin con Cure 2 si es que lo ha aprendido. Mientras Sabin debe utilizar sus técnicas Blitz o hechizos venenosos, a poder ser Bio. Otra táctica más conservadora consistiría en usar Runic de Celes para absorber la poderosa magia de Phunbaba, mientras Sabin se dedica a castigar al demonio.

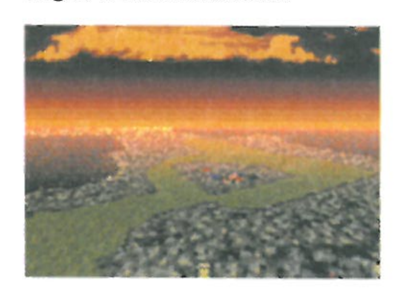


Terra opta por quedarse cuidando de los niños. Cuando dirijas a Sabin y Celes a la salida un crío les entrega la Magicite **Fenrir** que se le cayó a Phunbaba. Si necesitas recuperar HP y MP descansa en la cama de la tienda de relics.

DE MOBLIZ A NIKEAH

ENEMIGOS: BLOOMPIRE Y DELTA BUG

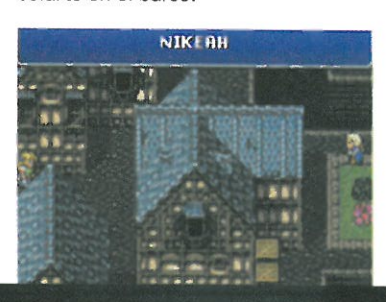
El siguiente trayecto es bastante largo así que busca un Chocobo Stable oculto en el bosque situado al sur de Mobliz. Alquila un chocobo y ve hasta Nikeah. Fíjate que una parte de este continente tiene forma de U, así que dirígete al extremo noroeste.



NIKEAH

ENEMIGOS: NINGUNO

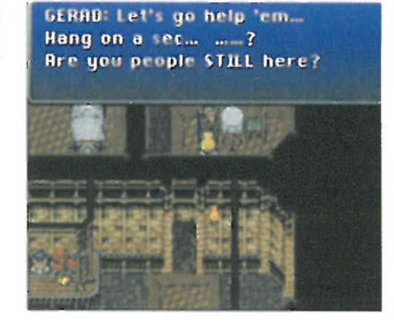
En esta ciudad puedes encontrar buenas armaduras pero muy caras. Entra en el Cafe y habla con los ladrones quienes harán referencia a su líder Gerad. Al acercarte al mercadillo verás a un tipo parecido a Edgar aunque asegura llamarse Gerad. Síguele hasta el puerto para colarte en el barco.



SOUTH FIGARO

ENEMIGOS: NINGUNO

Lo único que tienes que hacer es entrar en la posada y charlar con Gerad. Cuando se marche haz lo mismo y sal de la ciudad.



DE SOUTH FIGARO A LA CUEVA

ENEMIGOS: NOHRABBIT, SAND HORSE, MALIGA Y LATIMERIA

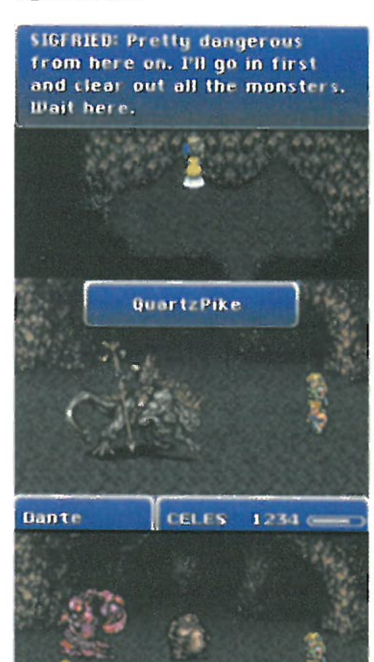
El camino hasta la entrada de la cueva no tiene pérdida: ve al oeste.

CUEVA

ENEMIGOS: NECK HUNTER, CRULLER, HUMPTY Y DANTE

Tras hablar con Sigfried síguele y llega hasta el lago. Salta sobre la tortuga y sigue el único camino posible.

Al final llegarás a los calabozos de Figaro Castle.





FIGARO CASTLE

ENEMIGOS: NINGUNO

Sal de ellos y entra en la sala de máquinas. Por el camino pasarás por una habitación con cuatro cofres que contienen un **Crystal Helm**, un **Gravity Rod**, un **X-Potion** y un **Ether**.

Ve por la puerta de la izquierda para hacerte con un **Regal Crown** que se encuentra en el interior de un cofre tras subir unas escaleras.

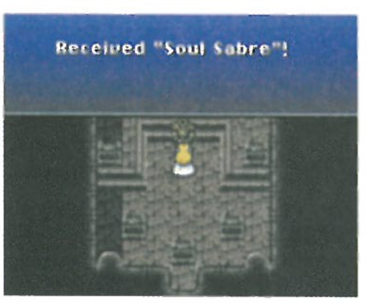
Vuelve a la sala de los cuatros cofres y franquea la puerta del medio. Sigue por allí hasta localizar a Gerad quien reconoce ser en realidad Edgar. En seguida tendrás que luchar contra cuatro feroces **Tentacles**. (VER RECUADRO)

Edgar comenta al resto del grupo sus motivaciones para decidir ocultar su personalidad a todo el mundo. Cuando los ladrones salgan de la sala entra en ella para comprobar como la han saqueado vilmente. Sin embargo, han olvidado un Soul Sabre que está escondido en la estatua.

Aprovecha para visitar al comerciante de armas ya que cuenta con una nueva Tool para Edgar llamada Debilitator.

Habla con el viejo encargado de la sala de máquinas para que desplace el castillo hasta Kholingen.





TENTACLES

Por suerte Edgar se une al grupo en esta batalla. Cada uno de los tentáculos resiste un tipo de elemento y es débil contra otro. Es decir, si lanzas hechizos multiobjetivos dañarás a tres de ellos pero sanarás al cuarto. La habilidades Tools de Edgar resultan bastante efectivas, mientras que es conveniente que Sabin utilice la técnica Blitz llamada Air Blade si es que la ha aprendido ya. Si no cuentas con ella, puedes utilizar Fire Dance pero curarás a uno de los tentáculos. Estos no se están quietos y cuando veas en pantalla Sieze quiere decir que alguno de ellos atrapará a un miembro de tu grupo de forma que no pueda hacer nada mientras le chupan la energía. Cuando ocurra esto, concentra el ataque de los otros personajes en dicho tentáculo para que le libere lo más pronto posible.





DE FIGARO CASTLE A KHOLINGEN

ENEMIGOS: HARPIAI, DEEP EYE, MUUS Y BOGY

En realidad ha quedado un poco alejado. Tienes que andar hacia el noroeste y entrar en la ciudad.



KHOLINGEN

ENEMIGOS: NINGUNO

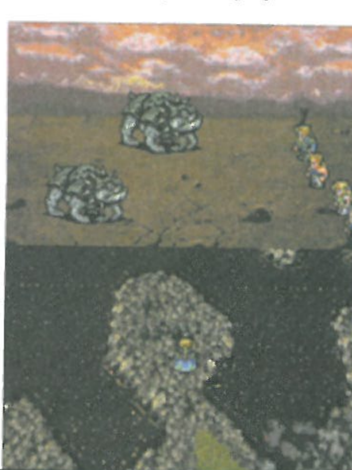
Si vas al Cafe encontrarás a un meditabundo Setzer. Te costará convencerle pero al final acabará por unirse al grupo. Lo mejor de todo es que tiene una nueva aeronave en un lugar que cercano.

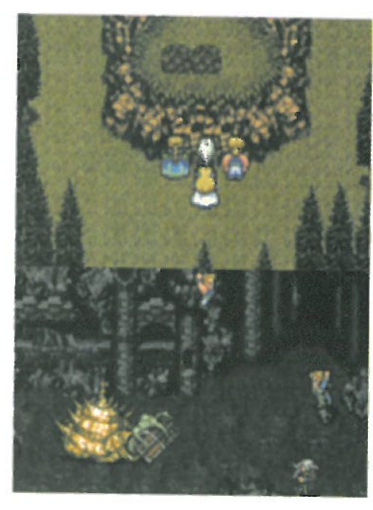


DE KHOLINGEN A DARILL'S TOMB

ENEMIGOS: HARPIAI, DEEP EYE, MUUS Y BOGY

El lugar al que tienes que dirigirte se encuentra al sur y no muy lejos.





DARRILL'S TOMB

ENEMIGOS: OROG, OSTEOSAUR, MAD OSCAR, EXORAY, POWER DEMON Y PRESENTER

Setzer abre una entrada en la tumba. Baja hasta Basement 2 y cruza la puerta superior derecha. Examina la lápida para descubrir una puerta tras la cual hay un interruptor que debes pulsar. Regresa hasta la sala central y franquea la puerta inferior izquierda para encontrar un cofre con un **Crystal Mail** en su interior y más adelante otro con la relic **Czarina Gwon**. En la siguiente habitación pulsa el interruptor y vuelve a la sala central. Ahora cruza la puerta inferior derecha y hazte con el **Genji Helmet** del cofre. De vuelta a la sala central pasa por la puerta inferior del medio.



Utiliza la tortuga como improvisado medio de transporte y pulsa un nuevo interruptor. Móntate sobre la otra tortuga para acceder a una nueva zona. Graba si quieres la partida y abre el cofre de la derecha para obtener un **Man Eater**. Luego examina el de la izquierda para enfrentarte con un Presenter. Basta con que le lances el hechizo Break para derrotarlo y ser recompensado con un **Dragon Claw**. Cruza la puerta y examina la tumba de Darill para luchar contra **Dullahan**. (VER RECUADRO)

MARANDA

ENEMIGOS: NINGUNO

Entra en la casa del extremo derecho y charla con la chica llamada Lola. Ésta se cartea con un admirador que resulta tener una letra muy parecida a la de Cyan. Tras charlar con Lola y aceptar ayudarle sal de la casa y coloca la carta en la paloma que echará a volar. Regresa al Airship y sigue al pájaro hasta Zozo.

DULLAHAN

Este enemigo utiliza bastantes hechizos de manera que la habilidad Runic de Celes te vendrá de perlas. Pero ten en cuenta que también absorberá la magia curativa por lo que no abuses demasiado. El resto de los personajes deben utilizar sus golpes más poderosos, a poder ser basados en el fuego como Fire Dance (la habilidad Blitz de Sabin) o en la fuerza bruta como la Tool Chain Saw de Edgar.



ZOZO

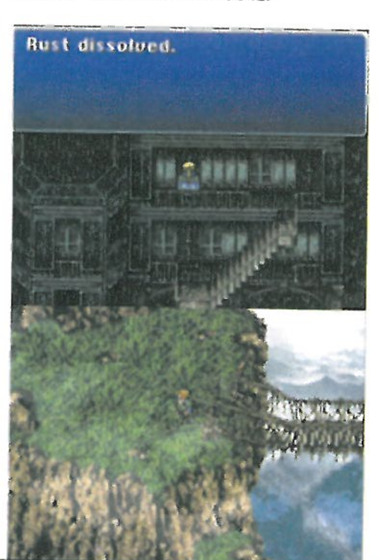
ENEMIGOS: HADES GIGAS, GABLEDEGAK, SLAM DANCER Y HARVEST

Examina de nuevo a la paloma y habla luego con el vendedor que se pasea por la calle norte. Cómprale una botella de **Rust Rid** y luego entra en el Cafe. Sube hasta la parte más alta y con el Rust Rid podrás abrir la puerta que estaba encallada.

MT. ZOZO

ENEMIGOS: BORRAS, URSUS, PUNISHER, LURIDAN Y SCRAPPER

Abre los cuatro cofres de la zona para hacerte con un **Ice Shield**, un **Red Cap**, un **Thunder Shield** y un **Aegis Shield**. Tras la puerta de la izquierda hay otro cofre con una relic **Gold Hairpin** en su interior. Sal por la puerta de la derecha y cruza el puente de madera para entrar en otra cueva donde verás un **Save Point**. No pises el interruptor a menos que quieras vértelas con un poderoso Storm Dragon: ya tendrás tiempo más adelante. En vez de eso encamínate hacia el sur para llegar a una habitación llena de ramos de flores. Lee la carta y ve por la otra salida para encontrar a Cyan. Tras la cómica secuencia puedes volver al lugar donde se encontraba para coger la llave que abre el cofre que se encuentra en el escondrijo de Cyan. Dentro encontrarás un par de libros sin ninguna utilidad. Regresa al Airship porque ya es hora de hacer una visita a Terra en Mobliz.



MOBLIZ

ENEMIGOS: NINGUNO

Entra en la casa de la izquierda y sigue al perro por el pasaje secreto para hallar a la chica. Cuando estés hablando con ella aparecerá de nuevo el demonio Phunbaba.

Enfréntate con él pero tras un rato utilizará BabaBreath haciendo que dos miembros del grupo salgan por los aires. Parece que Terra ha recuperado su espíritu de lucha y se une a los dos personajes restantes para hacer frente a **Phunbaba**. (VER RECUADRO)

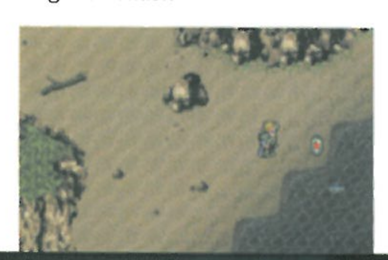


Los niños parecen atemorizados ante la visión de Terra transformada en Esper. Ésta sin embargo se da cuenta de que debe volver a luchar y que ahora tiene un objetivo claro: el futuro de los chiquillos. De esta forma se une un nuevo miembro al grupo.

ISLA DESIERTA

ENEMIGOS: PEEPERS, BLACK DRAGON Y EARTH GUARD

Este viaje es opcional pero si visitas la playa donde vivía Celes con su abuelo Cid podrás encontrar la Magicite **Palidor**.



PHUNBABA

Terra mantendrá su forma de Esper durante todo el combate por lo que su magia resulta más poderosa. Aprovecha la coyuntura para lanzar hechizos venenosos como Poison o Bio ya que dañan considerablemente al demonio. El resto de personajes incluso se pueden relajar ya que tras unos cuantos turnos Phunbaba caerá derrotado.

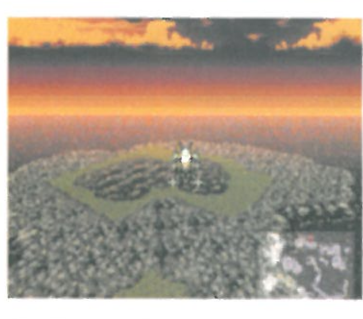




DUNCAN HOUSE

ENEMIGOS: NINGUNO

Otro viaje opcional. Dirígete a Narshe, en la parte norte del mundo, y busca en el noreste un conjunto de cinco árboles que forman un rombo. Allí está la casa de Duncan, el maestro de Sabin, quien le enseñará la última habilidad Blitz llamada Bum Rush.





VELDT

ENEMIGOS: TODOS A LOS QUE TE HAYAS ENFRENTADO

¿Recuerda donde conociste a Gau? Pues el chico vuelve a estar en la zona llamada Veldt en el continente noreste. Provoca combates aleatorios con un grupo formado por como máximo tres personajes de forma que en alguna de las ocasiones aparezca y se una a ellos.





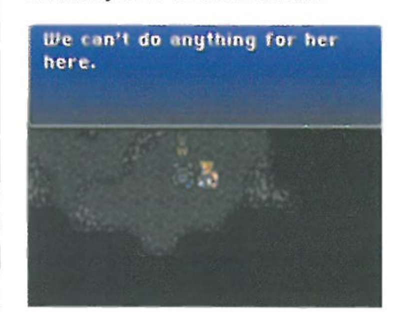
CAVE IN THE VELDT

ENEMIGOS: TOE CUTTER, ALLO VER Y RHYOS

Entra en la cueva situada en Veldt para que te reciba Interceptor, el perro de Shadow. Síguelo al interior y recoge la relic **Rage Ring** del cofre. Continúa por el pasaje secreto hasta llegar a otro cofre trampa con un Allo Ver dentro. Al derrotarlo serás recompensado con un **Tiger Fangs** para Sabin. Tras un par de puertas pulsa el interruptor y busca un cofre con un **Striker** en su interior. Por el pasaje secreto de la derecha llegarás a un Save Point. Sigue el camino hasta encontrar a un herido Shadow y sin tiempo para reaccionar tendrás que enfrentarte a **Sr Behemoth**. (VER RECUADRO)



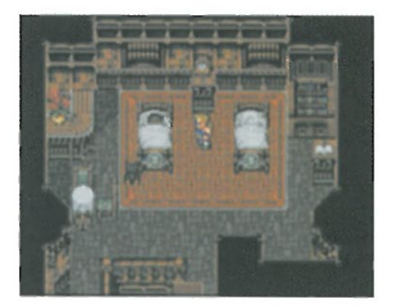
Tras el combate el grupo recoge a Shadow y se lo lleva a Thamasa.



THAMASA

ENEMIGOS: NINGUNO

Deja al ninja y abandona la ciudad. Ve con la aeronave a Jidoor, que se encuentra al sur de Zozo.



JIDOOR

ENEMIGOS: NIGHTSHADE, DAHLING, SOUL DANCER, CRUSHER, WILD CAT, VINDR Y STILL LIFE

Ve al norte de la ciudad y entra en la mansión llamada Owzer' House. Enciende las luces al lado de la escalera y acércate al cuadro de la mujer para ser atacado por dos Dahling. Al derrotarlas aparecerá una puerta. Avanza por ese camino hasta llegar a otra sala con un cuadro encantado. Deshazte de los enemigos, pasa primero por la puerta de la izquierda para coger un **Moogle Suit** del cofre y luego continúa por la de la derecha para llegar a una zona con tres puertas que se abren y se cierran solas. En la parte de atrás hay



SR BEHEMOTH

Este monstruo resulta un hueso duro de roer. Ni se te ocurra lanzarle hechizos basados en el hielo ya que le curarás así que utiliza magia ígnea y ataques físicos como las habilidades Blitz de Sabin. Te recomendamos tener a algún miembro ocupado en sanar al resto. Cuando derrotes a Sr Behemoth, serás atacado por la espalda por su fantasma. Utiliza un Revivify sobre él para cargártelo y conseguir un Behemoth Suit y un Crystal Shield.

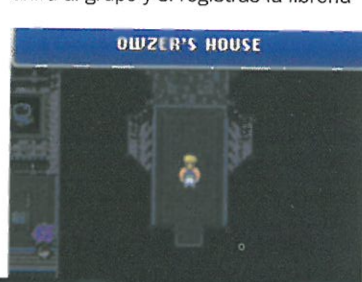


CHADARNOOK

Esta pelea resulta complicada ya que en realidad son dos enemigos que se van alternando. El demonio posee ataques poderosos basados en el trueno, mientras que la diosa basa su táctica en el cambio de estado de tus personajes. Además, cuando le atacas suele responder envenenando al miembro agresor. Necesitarás bastante paciencia y unas cuantas relics que protejan de los cambios de estado.

un cofre con un **Relic Ring**. Cruza la puerta de la izquierda cuando se abra. En esta habitación flotan en el aire cuatro cofres trampa con un Soul Dancer y cuatro Wild Cats en cada uno de ellos. Tienes que derrotar a todos (obteniendo **2.000 GP**, un **Potion**, un **Ether** y un **Remedy**) para poder examinar el cuadro de enmedio y enfrentarte a un Still Life. Al vencerle aparecerá una puerta que conduce a un **Save Point**. Guarda la partida si quieres y cruza la puerta de la derecha para encontrar a Relm y vértelas con **Chadarnook**. (VER RECUADRO)

Al acabar con el monstruo Relm se unirá al grupo y si registras la librería





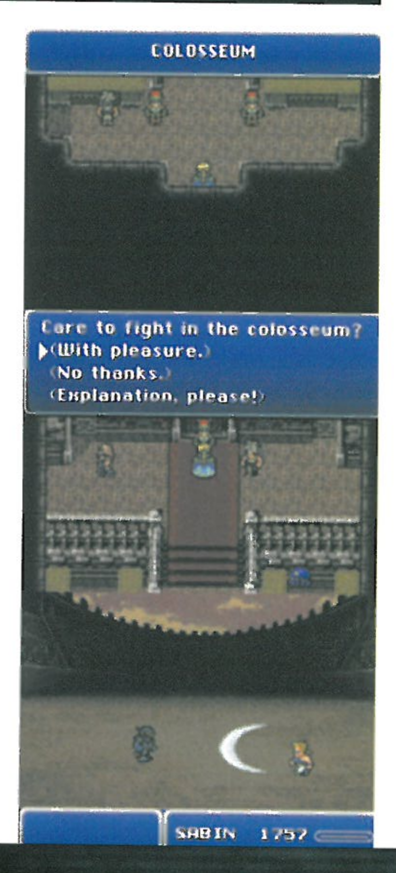
conseguirás la Magicite **Starlet**. Tus próximos pasos deberían llevarte al Colosseum situado al norte de Kohilingen.

COLOSSEUM

ENEMIGOS: NINGUNO

Aquí puedes ganar objetos valiosos. Apuesta uno de los que tengas en el inventario y uno de los personajes contra un monstruo. Si gana obtendrá un ítem que dependerá de lo apostado. Pero ten en cuenta que no podrás controlar en ningún momento a tu personaje ya que lucha solo.

Haz lo siguiente. Apuesta el Striker que conseguiste en la cueva de Velt y uno de tus personajes se tendrá que enfrentar a ¡Shadow! La victoria está asegurada ya que el ninja no cuenta con armas. Derrotado se unirá al grupo así que vuelve al Airship y llévalo hasta la Tower of Fanatics que se encuentra en el mismo continente que Mobliz en un enclave montañoso y sólo accesible por aire.



MAGIC TOWER

ENEMIGOS: NINGUNO

Lleva a Relm en el grupo y en cuanto Strago vea a su nieta no dudará en volver a la lucha. De regreso a la aeronave ya va siendo hora de hacer una visita a Kefka.

DOOM GAZE

ENEMIGOS: DOOM GAZE

En cualquier momento que vueles con la aeronave y de forma fortuita tendrás que enfrentarte contra Doom Gaze, un poderoso adversario volador. Si consigues derrotarlo en cinco ocasiones serás recompensado con la Magicite **Bahamut**.



ÚLTIMOS PREPARATIVOS

ENEMIGOS: NINGUNO

Éste es un buen momento para enfrentarse al tirano Kefka. Te recomendamos que como mínimo cuentes con 9 personajes con niveles superiores a 30. Puedes explorar el mundo en busca de objetos más valiosos u otros personajes como Locke o Mog. Y también puedes potenciar tu grupo haciendo que gane experiencia. De todas maneras, si intentas el asalto demasiado pronto puedes utilizar un hechizo Warp para regresar a la aeronave.

Si estás preparado dirige el Airship al continente sur y aterriza en la torre rodeada de montañas. Divide a tus personajes en tres grupos compensados y... ¡al ataque!

LA TORRE DE KEFKA

ENEMIGOS: VECTAUR, BRONTAUR, EVIL OSCAR, GT BEHEMOTH, DARK FORCE, RETAINER, JUNK, SCULLION, FORTIS, LAND WORM, IRON HITMAN, INNOC, DIDALOS, DUELLER, HEMOPHYT, MADAM, MOVER, OUTSIDER, PRMETHUS, SKY BASE, STERDITE, VETERAN

Al mando del grupo 1 abre el cofre cercano para hacerte con un **Coronet** y accede al interior. Desplázate hacia abajo por las cintas transportadoras y examina el cofre en busca de un **Fixed Dice**. Tienes que llegar a una sala dividida en dos partes con un interruptor a la derecha pero no puedes avanzar así que cambia al grupo 2.



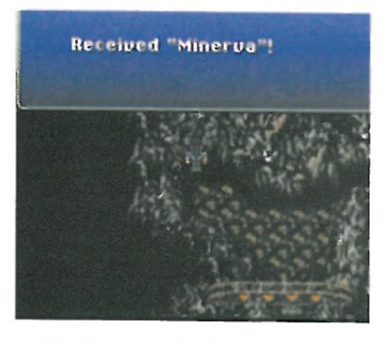
INFERNO

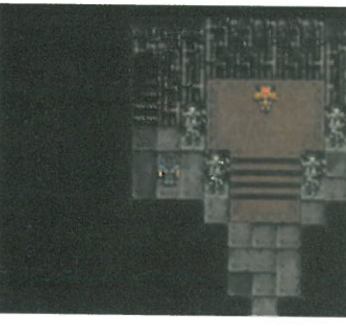
Este tiparraco es un amante de los rayos así que procura estar equipado con armaduras que minimicen los efectos. Es vulnerable al elemento hielo así que castígale con magia de este tipo. Sus dos brazos Striker y Rough no pararán de dañarte así que lánzale hechizos o ataques que acaben lo antes posible con ambas extremidades. Si consigues destruirlas no te alegres demasiado porque al cabo de un tiempo las regenerará. También es recomendable llevar relics que protejan de la petrificación si no quieres verte en un verdadero aprieto.

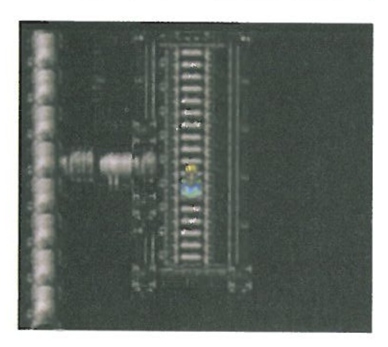




Busca un cofre con un **Minerva** y otro con un **Tack Star**. Debes alcanzar una habitación en la que se ve un monstruo a la izquierda. Enfrentarte a él es opcional así que será mejor que no lo hagas y reserves energías ya que las necesitarás. Continúa y cuando llegues a las dos tuberías

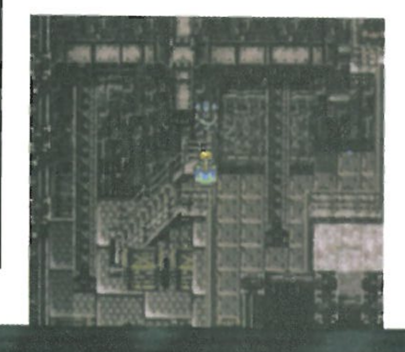






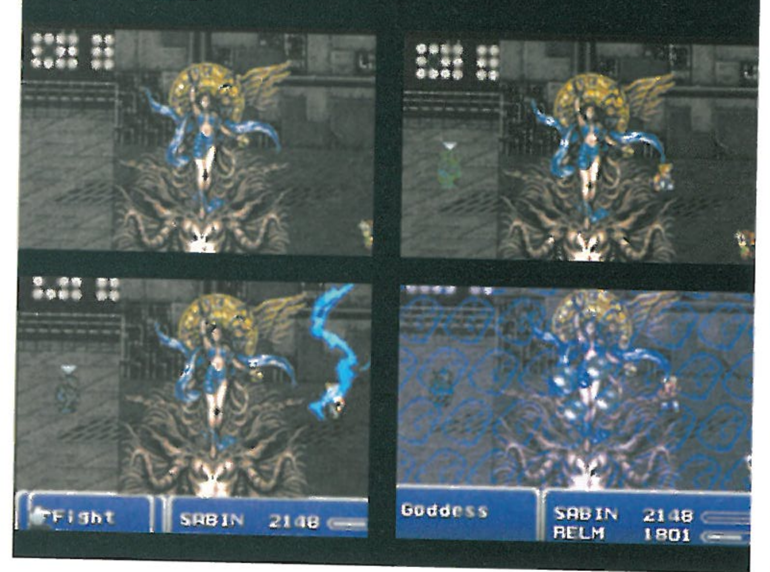
métete por la de la izquierda. Al salir hazte con el **Force Shield** del cofre dirígete al sur y al cruzar la puerta de la izquierda te encontrarás en la misma sala que el grupo 1. Coge la relic **Ribbon** del cofre y pisa el interruptor. Regresa y cruza la puerta de la derecha. Ignora el dragón y alcanza la siguiente sala donde debes pisar otro interruptor y quedarte sobre él. Cambia al grupo 3.

Sigue el camino recogiendo el **Red Cap** del cofre y accede al interior por la puerta norte. Continúa por la única vía posible haciéndote con un **Nutkin Suit** y una relic **Gauntlet** de sendos



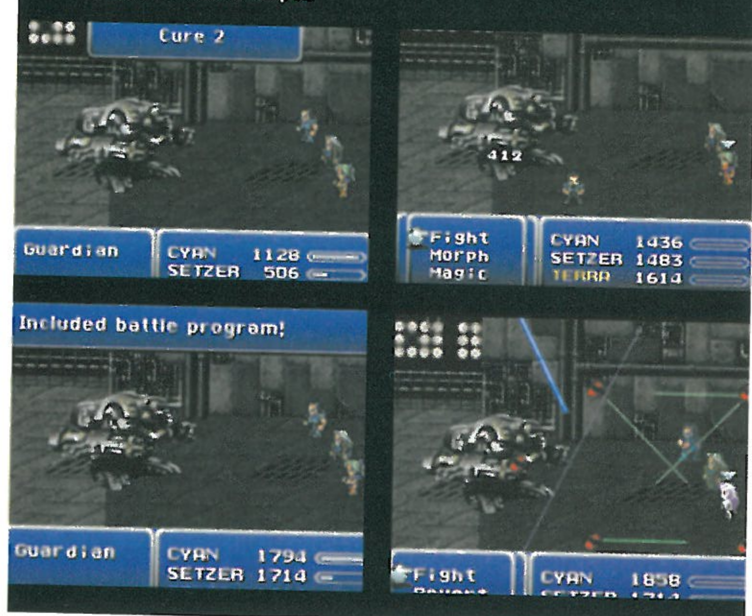
GODDESS

Posee ataques realmente poderosos (como el resto de estatuas). Vigila sobre todo con el llamado Southern Cross ya que daña bastante a todos los miembros del grupo. Cuídate también de Love Token y Charm si no quieres verte envuelto en un fuego cruzado y con algún personaje atacando a sus propios compañeros. No es débil respecto a ningún elemento así que si llevas a Edgar en ese grupo utiliza su Tool Debilitator para cambiar la situación. Cuando le derrotes obtendrás la espada Excalivur.



GUARDIAN

Esta máquina es débil al rayo y al agua así que aprovéchate de ello y castígale con ese tipo de hechizos. Cuando su programa sea básico utilizará Tek Laser contra algún personaje de tu grupo pero cuando cambie al programa de batalla adquirirá los patrones ofensivos de Ultros, Air Force y Dadaluma. Estate preparado para su ataque Entwine ya que ralentizará a todo el grupo. Combate la situación con los hechizos Haste o Dispel.



cofres. Vuelve fuera y cruza la puerta sur. Avanza para llegar a un cofre con una relic Hero Ring y móntate en la cinta transportadora. Llegarás a un **Save Point** donde te recomendamos guardar la partida porque en seguida tendrás que enfrentarte a **Inferno**. (VER RECUADRO)

Continúa para salir fuera y busca dos cofres con un **Megalixir** y un **Rainbow Brsh**. Examina el cofre brillante para desbloquear el camino y sigue por allí. Cuando llegues a la sala en la que se encuentra un nuevo dragón más te vale que lo ignores también. En la siguiente zona pisa el interruptor como hiciste con el grupo 2. Cambia de nuevo al grupo 1.

Ahora puedes avanzar así que hazlo







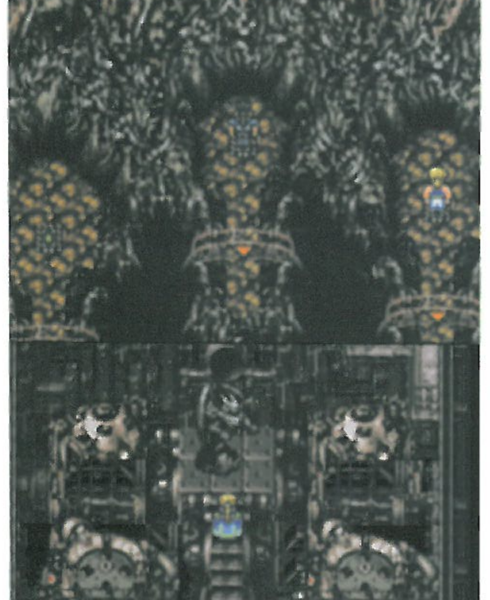


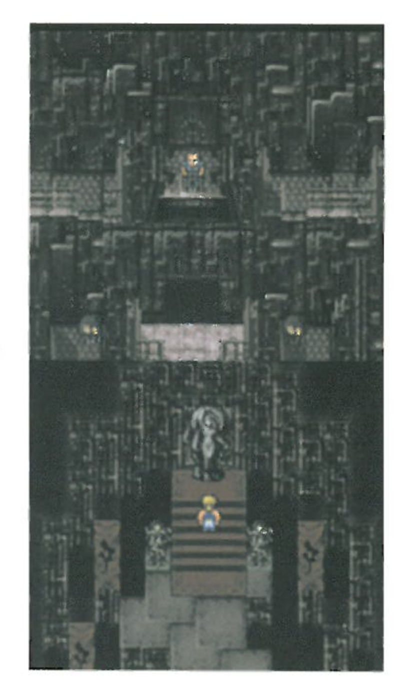
recogiendo el **Tack Star** del cofre y llegando a la misma zona que el resto de grupos. Continúa hacia el interior y pulsa el interruptor central. Luego pisa los de los lados y empuja los pesos para que caigan sobre los interruptores sobre los que están situados los otros dos grupos (debes apartarlos primero). Accede con los tres grupos al interior y sitúa a cada uno sobre un interruptor para abrir la puerta central. Haz que el grupo de en medio vuelva hacia atrás y pise el último interruptor que falta de forma que se abran también las puertas laterales. El orden a seguir a partir de ahora no es fijo y puedes variarlo si quieres.

La puerta de la derecha conduce a la estatua de Goddess. (VER RECUADRO)

Tras el combate la estatua será sustituida por un **Save Point**. Utilízalo y avanza hasta llegar a un interruptor que debes pisar. Cambia al grupo central y avanza para enfrentarte a **Guardian**. (VER RECUADRO)

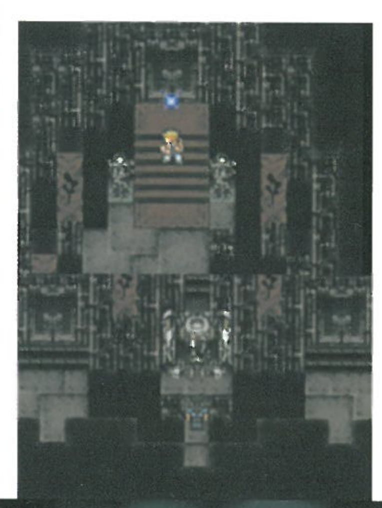
Un **Save Point** ocupa el lugar de la máquina. Aprovecha para curar a tus personajes ya que en cuanto salgas fuera tendrás que vértelas con la





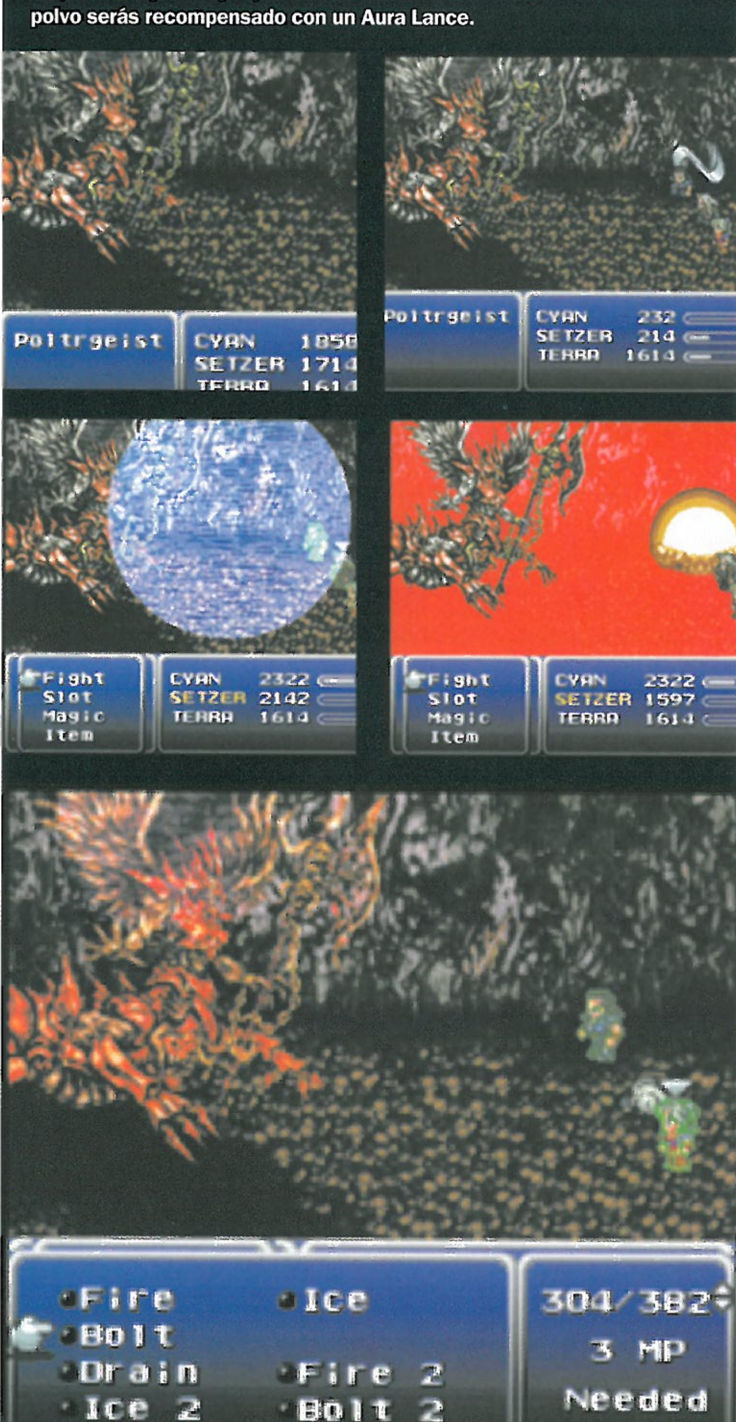
estatua **Poltrgeist**. (VER RECUADRO) Guarda la partida y pisa un interruptor que se halla a la izquierda del primer grupo. Cambia al grupo que aún no ha llegado aquí y haz que pase por la puerta de la izquierda para enfrentarse a la estatua **Doom**. (VER RECUADRO)

Usa el **Save Point** y alcanza el tercer interruptor de forma que todos los personajes son teletransportados ante Kefka. Llegó el momento de la batalla decisiva. Tienes que decidir el orden en el que combatirán los protagonistas de forma que si alguno cae en un combate será reemplazado por el siguiente de la lista en la siguiente parte. Ahora sí, lucha contra **Kefka**. (VER RECUADRO)



POLTRGEIST

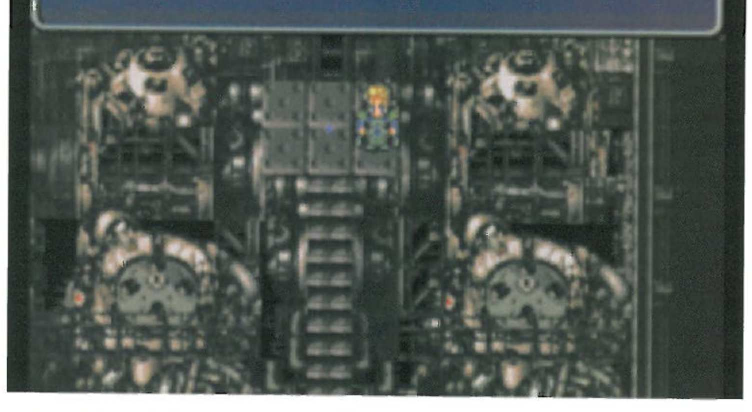
Este condenado bicho utiliza con mucha destreza los hechizos basados en el fuego. Si tienes los escudos Ice Shield y Fire Shield no dudes en equipar con ellos a los personajes más débiles del grupo. No soporta el veneno así que lánzale Poison en cada ocasión que tengas o lo que es mejor Bio ya que le resultará más dañino. Cuando muerda el polvo serás recompensado con un Aura Lance.

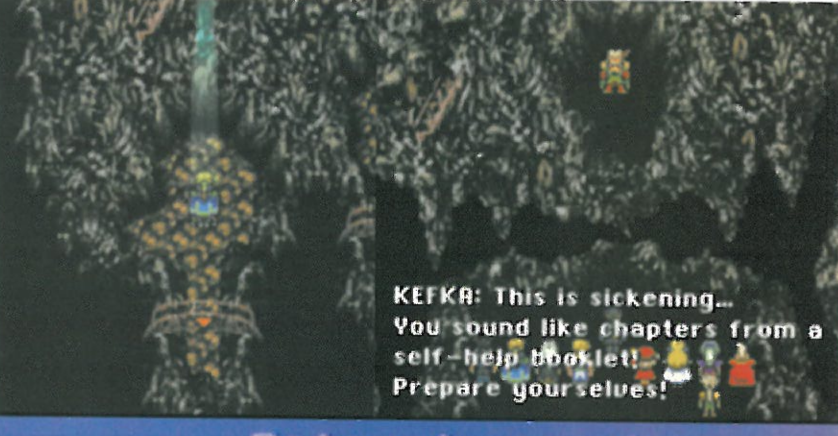


DOOM

Un último enemigo antes de llegar a Kefka pero ¡qué enemigo! Su debilidad es la magia basada en Pearl (o curativa) por lo que la técnica Blitz Aura Bolt de Sabin resulta bastante efectiva. Doom utiliza hechizos basados sobre todo en el hielo así que la recomendación anterior respecto a los escudos también es válida en este caso. Su ataque N.Cross semicongelará a los personajes que no están protegidos adecuadamente. Lánzales el hechizo Fire (de nivel 1, claro) para descongelarlos. Cuando establezca como objetivo a algún miembro del grupo usará el ataque Doom Rage que resta más de 7000 HP. Más vale que cuentes con una buena cantidad de Fénix Down. Al derrotarlo conseguirás la espada Sky Render.



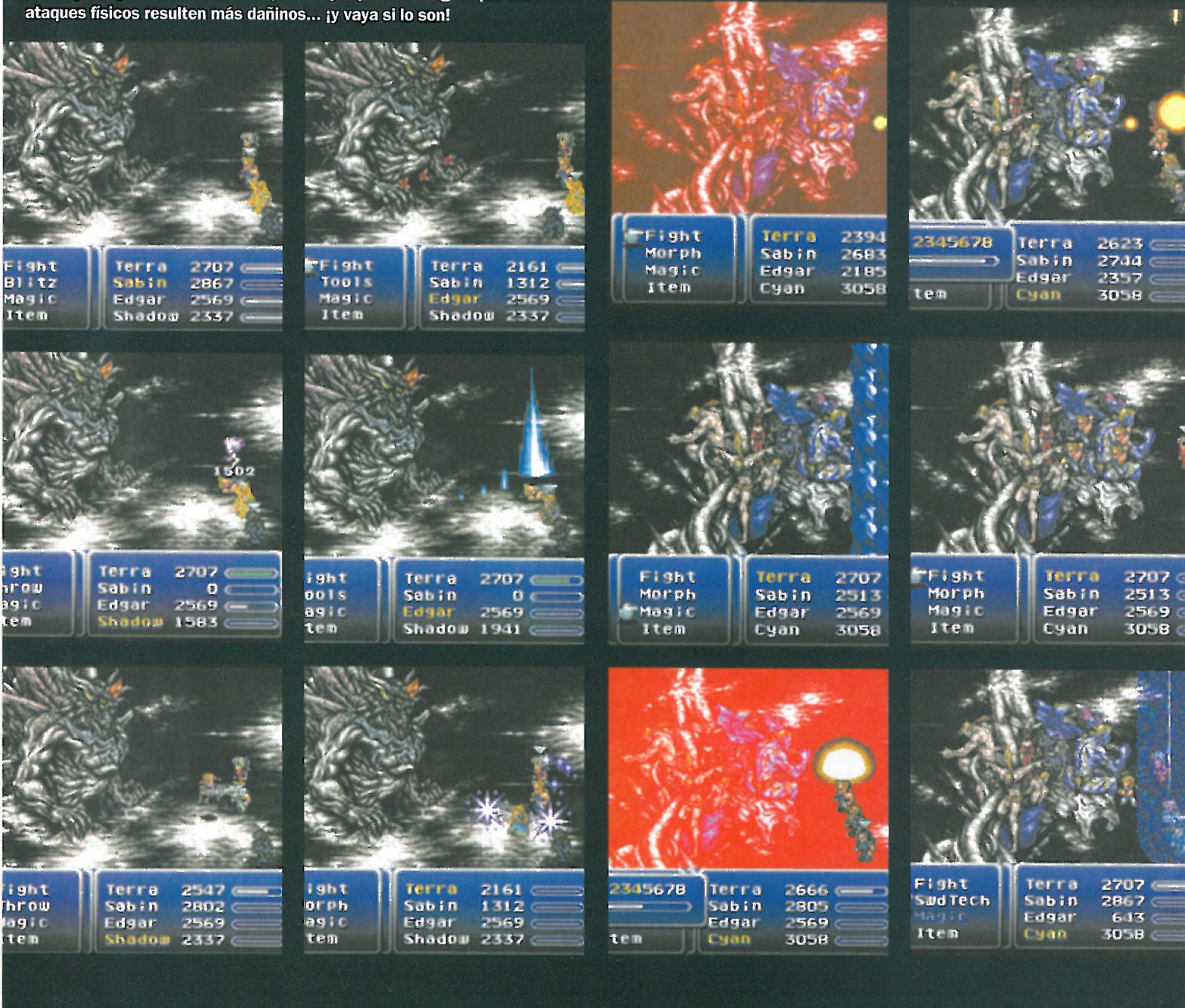


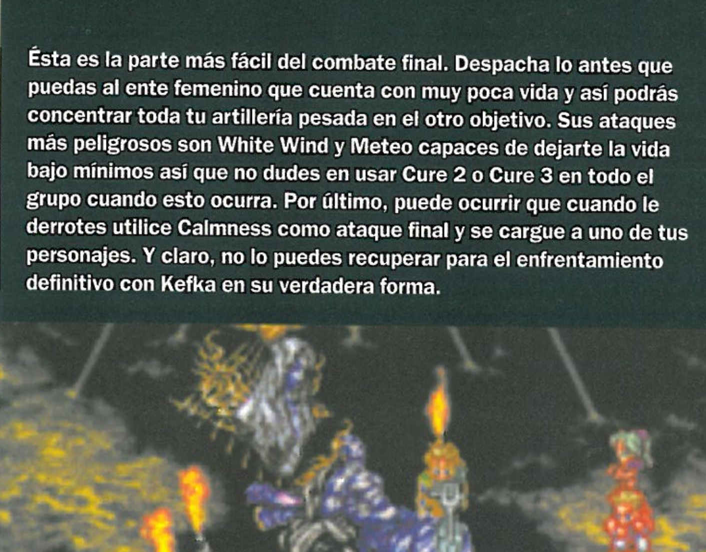


KEFKA

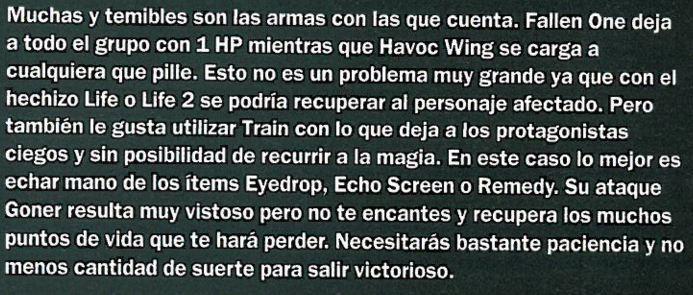
No resulta muy difícil vencer a Kefka en esta forma teniendo en cuenta que has conseguido llegar hasta aquí, sin embargo ten en cuenta que cuando lo derrotes comenzará un nuevo combate y no tendrás tiempo para recuperar a tu grupo. Atácale con los golpes más poderosos de cada personaje y mantén la salud lo más alta que puedas ya que sus brazos son muy poderosos. Al principio del combate utilizará R. Polarity atrayendo hacia sí a los personajes para conseguir que sus ataques físicos resulten más dañinos... ¡y vaya si lo son!

Al vencer a la primera forma de Kefka tus personajes tendrán que vérselas con cuatro enemigos a la vez. No resultarían muy peligrosos si no se empeñasen en lanzar poderosos hechizos como condenados. Sigue la misma táctica que antes, es decir, ataques contundentes con los miembros más fuertes mientras que los que hayan aprendido magia curativa la utilicen en beneficio del grupo.





Ésta es la parte más fácil del combate final. Despacha lo antes que puedas al ente femenino que cuenta con muy poca vida y así podrás concentrar toda tu artillería pesada en el otro objetivo. Sus ataques más peligrosos son White Wind y Meteo capaces de dejarte la vida bajo mínimos así que no dudes en usar Cure 2 o Cure 3 en todo el grupo cuando esto ocurra. Por último, puede ocurrir que cuando le derrotes utilice Calmness como ataque final y se cargue a uno de tus personajes. Y claro, no lo puedes recuperar para el enfrentamiento definitivo con Kefka en su verdadera forma.



Muchas y temibles son las armas con las que cuenta. Fallen One deja a todo el grupo con 1 HP mientras que Havoc Wing se carga a cualquiera que pille. Esto no es un problema muy grande ya que con el hechizo Life o Life 2 se podría recuperar al personaje afectado. Pero también le gusta utilizar Train con lo que deja a los protagonistas ciegos y sin posibilidad de recurrir a la magia. En este caso lo mejor es echar mano de los ítems Eyedrop, Echo Screen o Remedy. Su ataque Goner resulta muy vistoso pero no te encantes y recupera los muchos puntos de vida que te hará perder. Necesitarás bastante paciencia y no menos cantidad de suerte para salir victorioso.





Al acabar por fin con el villano la torre comenzará a desplomarse (¿dónde se ha visto un juego que acabe sin una escena de destrucción?), por lo que los protagonistas se ven obligados a huir con rapidez buscando una escapatoria.



FINAL

Disfruta de una imaginativa y divertida secuencia final digna de esta clásica obra maestra de Square que compensa de largo todas las horas que has invertido en acabar este mágico juego.





ZONA DVD

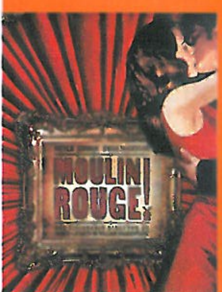
MOULIN ROUGE

Director **Baz Luhrmann** Guión **Craig Pearce, Baz Luhrmann**
Intérpretes **Nicole Kidman, Ewan McGregor, John Leguizamo, Jim Broadbent**
Fox, 27,02 euros

En el París de 1899 vive Christian, un joven poeta que conoce al pintor Toulouse-Lautrec y a su círculo de amigos, unos bohemios que defienden valores como la libertad, el amor y la belleza. Y en el famoso Moulin Rouge se enamora de la bella Satine, la estrella del espectáculo del local y la cortesana más famosa de la ciudad. Ella le corresponde pero, a la vez, un adinerado duque requiere los favores de la chica a cambio de salvar el Moulin Rouge de la ruina...

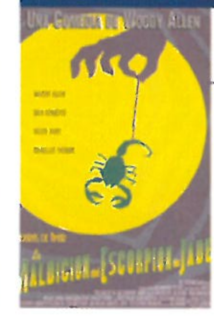
GENIAL REIVINDICACIÓN DEL MUSICAL COMO ESPECTÁCULO CINEMATOGRÁFICO, LLENO DE COLORIDO Y CANCIONES CLÁSICAS VERSIONADAS Y UNOS ACTORES PLETÓRICOS COMO KIDMAN Y MCGREGOR

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Cómo se hizo, detrás de las cámaras, las mejores escenas, entrevistas, información, taller de edición de escenas, "El baile", escenas multiángulo, "La música", videoclips, "El diseño", impacto en medios, trailers, galería, comentarios, *easter eggs*, menús interactivos, acceso directo a escenas





LA MALDICIÓN DEL ESCORPIÓN DE JADE



Dirección y guión **Woody Allen**
Intérpretes **Woody Allen, Helen Hunt, Dan Aykroyd, Elizabeth Berkley**
Lauren, Alquiler

C.W. Briggs, un investigador de seguros con fama de infalible, se ve afectado por la entrada en su empresa de una experta en eficiencia, Betty Ann Fitzgerald, a la que odia profundamente. Sin embargo, cuando un hipnotizador les obligue a ambos a realizar prodigiosos robos de joyas, Briggs tendrá que afrontar el caso más difícil (y surrealista) de su vida.

HOMENAJE DE ALLEN A LAS COMEDIAS DE LOS AÑOS 40 Y A *EL APARTAMENTO* DE BILLY WILDER, DEMOSTRANDO DE PASO QUE ES EL MEJOR DIRECTOR DE COMEDIA QUE HAY EN LOS ESTADOS UNIDOS

SONIDO Dolby 2.0 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

¿QUÉ MÁS PUEDE PASAR?



Director **Sam Weisman** Guión: **Matthew Chapman**
Intérpretes **Danny DeVito, Martin Lawrence, John Leguizamo, Gleene Headly**
Metro Goldwyn Mayer, Alquiler

Un ladronzuelo llamado Kevin se mete a hacer un 'trabajito' en la mansión del millonario Max Fairbanks, pero lo encuentra en la bañera con Miss Septiembre y éste llama a la policía, que detiene al chorizo. Sin embargo, Fairbanks le quita a Kevin el anillo que lleva, afirmando que es suyo. Ese gesto de venganza iniciará una divertida guerra entre ambos hombres...

UNIR A DOS BUENOS CÓMICOS NO SIEMPRE ES GARANTÍA DE ÉXITO, ASÍ QUE SI UNES AL MEDIOCRE LAWRENCE CON EL GENIAL DEVITO Y ENCIMA LES DAS UN MAL GUIÓN SE CONSIGUEN ESTOS DESASTRES

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Escenas eliminadas, tomas falsas, trailer, comentarios de los actores, menús interactivos, acceso directo a escenas

JACKIE CHAN: MI HISTORIA, EL ESPECIALISTA

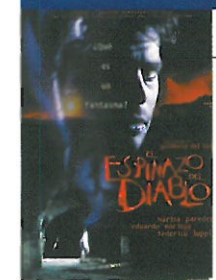
Director **Jackie Chan** Guión **Bey Logan**
Intérprete **Jackie Chan**
Manga, 19,99 euros

En estos dos documentales descubriremos todo lo que un fan de Jackie Chan debe saber, desde su aprendizaje en la Ópera de Hong Kong hasta su progresivo afianzamiento como estrella del cine de acción de Hong Kong, además de todos los trucos que el propio Jackie utiliza para interpretar sus magistrales escenas de pelea.

NO SE PUEDE ESPERAR MUCHA OBJETIVIDAD DE DOS DOCUMENTALES DIRIGIDOS POR EL PROPIO CHAN, PERO RESULTA CURIOSO SABER UN POCO MÁS DE ESTE GENIO DE LAS ESCENAS DE ARTES MARCIALES

SONIDO Estéreo (Castellano, inglés, cantonés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Fichas artística y técnica, filmografías selectas, también en DVD, menús interactivos, acceso directo a escenas

EL ESPINAZO DEL DIABLO



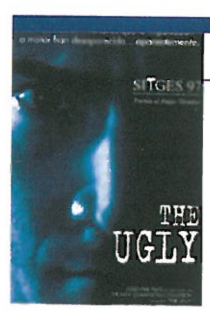
Director **Guillermo Del Toro** Guión **Antonio Trashorras, David Muñoz, Guillermo Del Toro**
Intérpretes **Marisa Paredes, Federico Luppi, Eduardo Noriega, Irene Visedo**
Sogepaq, 24,01 euros

En el orfanato de Santa Lucía se refugian los niños que han perdido a sus padres en la Guerra Civil. El último en llegar es Carlos, un niño de 12 años que empieza a ver el fantasma de un interno muerto, aunque sólo el profesor Casares cree en lo que dice. Además Jacinto, el violento portero del orfanato, parece ocultar algo.

MAGISTRAL CUENTO DE FANTASMAS DE ARROLLADORA PERSONALIDAD QUE HA PASADO INJUSTAMENTE DESAPERCIBIDO POR CULPA DE LA INFERIOR *LOS OTROS*, PESE A LOS PRODIGIOSOS PAREDES Y LUPPI

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
SUBTÍTULOS Castellano para sordos, inglés, francés
EXTRAS Cómo se hizo, efectos especiales, trailer y spots, storyboards, galería, filmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas

ÉSTE ES EL MES DE NICOLE KIDMAN, QUE NOS OFRECE DOS DE SUS MEJORES INTERPRETACIONES (MÁS ALGÚN QUE OTRO VISTAZO A ESE CUERPAZO QUE DIOS LE HA DADO) EN *MOULIN ROUGE* Y *LOS OTROS*. PERO TAMBIÉN TOMAN PROTAGONISMO LOS PACKS, ALGUNOS TAN INTERESANTES COMO LOS DE *DRAGON BALL*, *JACKIE CHAN: SU HISTORIA*, *EL ESPECIALISTA* Y *ABIERTO HASTA EL AMANECER*... AUNQUE HAY MUCHO MÁS, PERO LO TENDRÉIS QUE DESCUBRIR VOSOTROS. BIENVENIDOS A ZONA DVD.



THE UGLY

Dirección y guión **Scott Reynolds**
Intérpretes **Paolo Rotondo, Rebecca Hobbs, Jennifer Ward-Lealand, Roy Ward**
Filmax, 24,01 euros
Un asesino convicto, Simon Cartwright, lleva cinco años cumpliendo una pena en un hospital psiquiátrico que está a cargo del siniestro Dr. Marlowe. Simon pide que la joven psicóloga Karen Shoemaker haga un nuevo estudio de su situación mental, y poco a poco la doctora irá descubriendo los oscuros secretos que oculta la mente del asesino...

PERSONALÍSIMA PELÍCULA CON PSICÓPATA, A MEDIO CAMINO ENTRE *EL SILENCIO DE LOS CORDEROS* Y EL MUNDO DISTORSIONADO DE DAVID LYNCH, QUE NOS METE EN LA MENTE DE UN ASESINO DESQUICIADO

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**



UN GRAN AMOR...

Director y guionista **Cameron Crowe**
Intérpretes **John Cusack, Ione Skye, John Mahoney, Lili Taylor**
Fox, 24,01 euros
Después de su graduación, el *kickboxer* Lloyd Debler llama a Diane Court, una compañera de instituto guapa e inteligente de la que está enamorado, para pedirle una cita... y para su sorpresa, la chica acepta. La relación inicial de amistad va transformándose en un sentimiento muy intenso, que debe enfrentarse a la oposición del posesivo padre de la chica.

CROWE BRILLÓ EN SU DEBUT CON UNA COMEDIA ROMÁNTICA DE ADOLESCENTES DIFERENTE, MUCHO MÁS MADURA Y PROFUNDA QUE LAS DE SU ÉPOCA, Y DONDE NO TODO ES TAN ROSA NI TAN BONITO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**



ABIERTO HASTA EL AMANECER: LA TRILOGÍA

Dirertor **Robert Rodríguez, Scott Spiegel, P.J. Pesce**
Intérpretes **George Clooney, Quentin Tarantino, Robert Patrick, Marco Leonardi**
Lauren, 54,06 euros
Las tres películas giran entorno a un bar de carretera llamado 'La Teta Enroscada', plagado de vampiros sedientos de sangre, y cuentan tanto su origen en 1913 como las incursiones en él de los hermanos Gecko y de los cómplices de éstos. También se incluye el documental Full-Tilt Boogie, que documenta el rodaje de la primera entrega.

DESDE EL APABULLANTE Y DIVERTIDÍSIMO HOMENAJE A LA SERIE B QUE FUE LA PRIMERA PELÍCULA, LA SERIE SE HA IDO ADENTRANDO CADA VEZ MÁS EN EL CASPOSISMO Y EL TERROR BARATO DE VIDEOCLUB

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, catalán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, catalán**
EXTRAS **Cómo se hizo, trailer, fichas técnicas y artística, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**



EL FANTASMA DEL PARAÍSO

Dirección y guión **Brian De Palma**
Intérpretes **Paul Willians, William Finley, George Memmoli, Jessica Harper**
Fox, 24,01 euros
Swan, un magnate de la música, hace firmar un falso contrato al cantautor Winslow Leach y, tras robar su versión rock de *Fausto*, consigue que sea encerrado en Sing-Sing. Leach quiere vengarse pero resulta desfigurado por una plancha de discos de vinilo. Convertido en el Fantasma, convencerá a la bella Phoenix para que interprete su ópera-rock robada.

DESQUICIADA Y DESFASADÍSIMA VERSIÓN DE *EL FANTASMA DE LA ÓPERA* EN CLAVE DE *ROCK*, LLENA DE PSICODELIA Y DEL NEGRÍSIMO SENTIDO DEL HUMOR QUE SUELE MOSTRAR DE PALMA

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**

LOS OTROS

Dirección y guión **Alejandro Amenábar**
Intérpretes **Nicole Kidman, Fionulla Flanagan, Christopher Eccleston, Alakina Mann**
Sogepaq, Alquiler
En la isla de Jersey, tras la Segunda Guerra Mundial, Grace espera la vuelta de su marido mientras cuida a sus hijos, que sufren una extraña enfermedad que no les permite recibir directamente la luz del sol. Contrata a tres nuevos sirvientes para que se hagan cargo de la mansión donde viven, pero pronto éstos comenzarán a mostrar un comportamiento extraño... el primer paso hacia una serie de revelaciones que cambiarán el mundo de Grace para siempre.

NUEVA DEMOSTRACIÓN DEL ENORME PODERÍO DE AMENÁBAR COMO DIRECTOR, QUE SE BENEFICIA DEL BUEN HACER DE KIDMAN AUNQUE SE ECHA EN FALTA UN GUIÓN MÁS SÓLIDO Y MENOS TRAMPOSO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas





ZONA DVD

JAY Y BOB EL SILENCIOSO CONTRAATACAN

Dirección y guión **Kevin Smith**
Intérpretes **Jason Mewes, Kevin Smith, Ben Affleck, Jason Lee**
Lauren, Alquiler

Cuando una orden judicial impide a Jay y Bob vender droga delante de Quick Stop, los camellos se ven obligados a buscarse la vida. Así que cuando se enteran de que Banky Edwards, uno de los dibujantes que hizo unos cómics basándose en su imagen, ha vendido sus derechos a Hollywood, estos dos impresentables harán un viaje a la Meca del Cine para intentar limpiar su ¿buen? nombre e intentar evitar el rodaje del filme.

KEVIN SMITH DEMUESTRA QUE ES UNO DE LOS MEJORES DIALOGUISTAS DE COMEDIA ACUMULANDO CHISTES CORROSIVOS Y ESCATOLÓGICOS EN UNA INOLVIDABLE DESPEDIDA DE LA TRILOGÍA DE NUEVA JERSEY

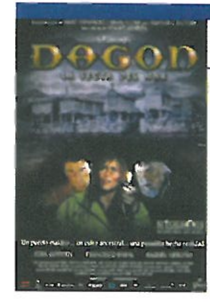
SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas







DAGON



Director **Stuart Gordon** Guión: **Dennis Paoli**
Intérpretes **Ezra Godden, Francisco Rabal, Raquel Meroño, Macarena Gómez**
Filmax, Alquiler

Un barco en el que dos parejas disfrutan de unos días de vacaciones choca contra unos arrecifes de la costa gallega. Necesitados de ayuda, Paul y Bárbara se dirigen a Imboca, el pueblo más cercano, en busca de auxilio. Pero ese pueblo de pescadores tiene un terrible secreto que ocultar, y sólo el borracho Ezequiel ayudará a la joven pareja.

RABAL HIZO SU ÚLTIMA INTERPRETACIÓN EN ESTA PELICULITA BARATA QUE ADAPTA EL RELATO LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH CON CIERTO RESPETO, AUNQUE SIN ACERCARSE A LAS EXCELENCIAS DE LOVECRAFT

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, catalán, gallego)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, portugués
EXTRAS *Making of*, trailer y spot, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas

FAUSTO 5.0



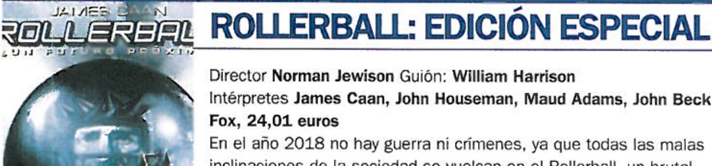
Director **Isidro Ortiz, Alex Ollé, Carlos Padrissa** Guión: **Fernando León de Aranoa**
Intérpretes **Miguel Ángel Solá, Eduard Fernández, Najwa Nimri, Raquel González**
Lauren, Alquiler

Un especialista en el campo de la medicina terminal, el doctor Fausto, cada vez se ve más afectado por su trato con pacientes al borde de la muerte. Cuando acude a un congreso de su especialidad se encuentra con Santos Vella, un hombre que dice haber sido paciente suyo ocho años atrás, y que le ofrece cumplir todos sus deseos.

LA FURA DELS BAUS VUELVE A VERSIONAR *FAUSTO*, ESTA VEZ PARA EL CINE, CONSIGUIENDO UNA ATMÓSFERA TURBIA, INCÓMODA Y APOCALÍPTICA, NO APTA PARA LOS ESTÓMAGOS MÁS SENSIBLES

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

ROLLERBALL: EDICIÓN ESPECIAL



Director **Norman Jewison** Guión: **William Harrison**
Intérpretes **James Caan, John Houseman, Maud Adams, John Beck**
Fox, 24,01 euros

En el año 2018 no hay guerra ni crímenes, ya que todas las malas inclinaciones de la sociedad se vuelcan en el Rollerball, un brutal deporte mezcla de *hockey*, fútbol americano y *motocross* en el que no hay reglas. Jonathan E. es el campeón invicto al que el líder de la Corporación quiere obligar por todos los medios a que se retire.

EJEMPLO PERFECTO DE LA CIENCIA-FICCIÓN REFLEXIVA DE LOS AÑOS 70, QUE HACE UNA CRÍTICA AÚN MUY VIGENTE DE LA VIOLENCIA DE NUESTRA SOCIEDAD Y DEJA UN MUY DE AGRADECER REGUSTO AMARGO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, alemán)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, alemán
EXTRAS Cómo se hizo, detrás de las cámaras, galerías de fotos, trailers y spots, comentarios, menús interactivos, acceso directo a escenas

CAPRICORNIO UNO

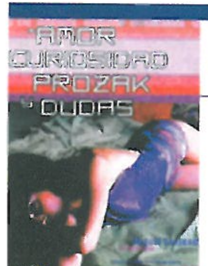


Dirección y guión **Peter Hyams**
Intérpretes **Elliot Gould, James Brolin, Brenda Vaccaro, O.J. Simpson**
Filmax, 24,01 euros

Cuando está a punto de zarpar el primer viaje tripulado a Marte, los astronautas son evacuados de la cápsula, que se envía vacía al espacio. Resulta que la nave era defectuosa, y como la NASA no puede asumir tamaño fracaso, se va a representar el aterrizaje en el desierto y se retransmitirá como si fuera real. Pero un periodista comienza a sospechar...

CURIOSA MEZCLA DE PELÍCULA DE CONSPIRACIONES DE LOS AÑOS 70 CON CIENCIA-FICCIÓN CLÁSICA, SERVIDA POR UN HYAMS QUE AÚN NO SE VENDÍA AL MEJOR POSTOR Y UN CORRECTO GRUPO DE ACTORES

SONIDO Dolby 2.0 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, portugués
EXTRAS Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas



AMOR, CURIOSIDAD, PROZAK Y DUDAS

Director **Miguel Santesmases** Guión: **Lucía Etxebarria y Miguel Santesmases**
Intérpretes **Pilar Punzano, Guillaume Depardieu, Rosa Mariscal, Silvia Marsó**
Filmax, 24,01 euros
Cristina, Rosa y Ana son hermanas, pero radicalmente diferentes. Cristina, la más joven, compagina sus estudios de literatura con el trabajo en un bar de copas. Rosa trabaja en una multinacional y gana mucho dinero, pero se siente sola. Ana está casada, y sería muy feliz si su marido no la ignorara totalmente por egocentrismo.

LA NOCIVA INFLUENCIA DE ETXEBARRÍA SE VE MODERADA POR EL GRAN TRABAJO DE LAS TRES PROTAGONISTAS Y POR LA CAPACIDAD DE SANTESMASES DE SACAR PARTIDO AL HUECO GUIÓN

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Making of, trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**



AMERICAN PIE 2

Director **J.B. Rogers** Guión: **Adam Herz**
Intérpretes **Jason Biggs, Shannon Elizabeth, Alyson Hannigan, Chris Klein**
Universal, 23,99 euros
Después de su primer año como universitarios, los protagonistas del primer filme se reúnen en su pueblo natal para pasar juntos el verano. Intentando conseguir independencia para perseguir chicas, deciden alquilar una casita en la playa, pero para poder pagar el alquiler se ven obligados a invitar al impresentable pero forradísimo Stifler.

OTRA ACUMULACIÓN DE CHISTES GRUESOS Y PREFERENTEMENTE SEXUALES QUE TANTA GRACIA LES HACE A LOS AMERICANOS, SERVIDA POR UN GRUPO DE JÓVENES ACTORES CÓMICOS DE MÁS QUE DUDOSO TALENTO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, portugués**
EXTRAS **Cómo se hizo, tomas falsas, escenas eliminadas, tras las cámaras, escenas del casting, mejores escenas, trailer, filmografías, DVD-ROM, menús interactivos, acceso directo a escenas**



WANTED: VIVO O MUERTO

Director **Hung Soon Chung** Guión: **Joon Hoong Park**
Intérpretes **Joong Hoong Park, Steve Baston, Robert Mammone, Damian Pike**
Filmax, Alquiler
Un joven coreano llamado Jay, que quiere triunfar en el cine, es idéntico a un gánster llamado Sunny Chow. El mafioso ha realizado una enorme matanza en otra facción del hampa, por lo que la policía decide montar un reality-show televisivo para avanzar en las investigaciones... *y contratan* a Jay para que interprete a Chow.

NO HAY QUE DEJARSE ENGAÑAR POR LOS RASGOS ORIENTALES DEL COMEDIANTE JOONG HOONG PARK, YA QUE ESTE MEDIOCRE Y PESADÍSIMA PELÍCULA DE ACCIÓN ESTÁ A AÑOS DE LUZ DEL CINE DE HONG KONG

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**



JOSIE Y LAS MELÓDICAS

Dirección y guión **Deborah Kaplan y Harry Elfont**
Intérpretes **Rachael Leigh Cook, Tara Reid, Rosario Dawson, Alan Cumming**
Metro Goldwyn Mayer, Alquiler
Durante años la industria discográfica ha estado insertando mensajes subliminales en la música para convertir a los adolescentes en zombies compradores... y cuando el grupo DuJur lo descubre, mueren en un accidente de avión. Su manager, Wyatt Frame, debe buscar otro conjunto que los sustituya, y se fija en las jovencitas Josie, Melody y Valerie.

REPLETA DE TÍAS BUENAS QUE INTENTAN ESCONDER LOS CHISTES FACILONES, ESTA COMEDIA TIENE CIERTO TOQUE CRÍTICO CON LA INDUSTRIA Y ESCONDE A DOS BUENOS ACTORES COMO CUMMING Y PARKER POSEY

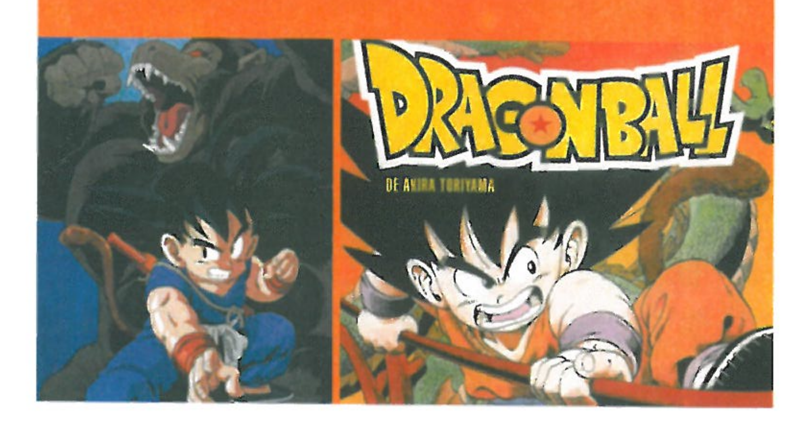
SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, francés, holandés**
EXTRAS **Cómo se hizo, escenas inéditas, vídeos musicales, trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**

DRAGON BALL

Director **D. Nishio, K. Takenouchi** Guión **T. Inoue, K. Kumai, Y. Yuki**
Basado en el manga de Akira Toriyama
Manga, 24,01 euros
En el primer filme, Goku se unirá a Bulma en su búsqueda de las bolas de dragón; en el segundo, Krilin y él tendrán que rescatar a la Bella Durmiente del Castillo del Mal para que el Duende Tortuga les acepte como discípulos; y en el tercero, los dos pequeños luchadores participarán en un torneo en un país extranjero, donde se enfrentarán a traiciones y muertes, y Goku tendrá que vencer a un enemigo temible: Tao Pai Pai.

LAS TRES PELÍCULAS DE LA MEJOR ÉPOCA DE LA SERIE EN UN SOLO DVD, LLENAS DE HUMOR DESCACHARRANTE, PELEAS PRODIGIOSAS Y EL CARISMA INIGUALABLE DE ESE GRAN PERSONAJE QUE ES SON GOKU

SONIDO Dolby (Castellano, catalán, euskera)
EXTRAS Spot, ficha técnica, fichas de los personajes, biografía del autor, menús interactivos, acceso directo a escenas





¿RAIDEN NO PEGA CON *MGS2*?

DIEGO VEGA Y BAUTISTA MORA (TARRAGONA)

Nos parece que sois la revista más interesante y divertida de todas... no es por peloteo, sino porque es verdad.

Lo que es verdad es que somos la Redacción con mayores efluvios alcohólicos de todo el sector...

¿Cuándo vamos a disfrutar exactamente de *FFX*?

Pues aparecer, aparece exactamente el 29 de mayo de este mismo año. Si disfrutáis o no con él ya es cosa de la utilización (ejem ejem) que le deis al DVD...

¿Hay algún rumor sobre *MGS3*?

De momento la vuelta de Snake genera menos noticias que los premios literarios de Ana Rosa Quintana, con la excepción de las declaraciones de Hideo Kojima en que ha aclarado que no va a dirigir esa tercera parte (aunque lo mismo dijo después de *MGS*, y ya veis).

En el *FFIX*, ¿nos podríais decir dónde se encuentra la chocografía que está en medio del mar, o al menos alguna aproximación a algún continente o ciudad?

El tesoro que nos indicáis es más difícil de encontrar que una canción original en un disco de *Operación Triunfo*, pero os podemos decir que está en un grupo de islas cercanas a la Puerta del Dragón de la Tierra de Lindblum.

¿Por qué el señor Kojima ha decidido sustituir a Snake por Raiden en la mayor parte del juego? Es que, sinceramente, nosotros creemos que Raiden no pega con *MGS2*.

Es que si pegara, imaginaos lo que sería meter el DVD en la consola con Raiden incluido... un lío. Bromas patéticas aparte, la explicación oficial es que Kojima quería retratar a Snake desde otra perspectiva para ensalzar su figura mítica... aunque nosotros sospechamos que el bueno de Hideo no tenía nada nuevo que contar sobre Solid y se sacó de la manga un personaje que desarrollar desde cero. Nada más y nada menos.

Bueno... ha sido un placer escribiros. Esperamos con muchas ganas que publiquéis esta carta.

¿Un placer? Vaya, no queremos ni pensar con qué parte de vuestro cuerpo habéis escrito estas líneas...

UNOS NÚMEROS Y UNAS LETRAS QUE HACEN COSAS

ROBERTO GÓMEZ (E-MAIL)

Hay algo que me tiene desconcertado y necesitaría ayuda. He encontrado unos códigos (números y letras) que permiten hacer varias cosas, pero si os digo la verdad no sé ni para qué sirven ni cuándo y dónde introducirlos. ¿Habrá algún alma caritativa que me pueda ayudar?

¿Unos números y letras que permiten hacer varias cosas? Pueeees... ¿tiene fotos? Porque entonces quizá sea un libro... claro, que si puedes meterlo en un cajero y sale dinero, puede ser una cartilla de ahorros... o claro, también pueden ser códigos Xplorer, para los que debes tener el aparato del mismo nombre, que proporciona trucos diversos cuando introduces esos números y letras.

UNA CHICA CON CRITERIO PARA LOS HOMBRES

ANA 'NUNCA-SANADA' (TORDESILLAS, VALLADOLID)

Os felicito porque sois (muy *sexys*) la mejor revista de todas, incluidas las de mayores, que ya es decir.

Perdona, pero después de lo de 'sexys' nos hemos echado a llorar de la emoción y no hemos podido leer el resto de la frase...

¿Cuáles de estos juegos están a la venta en España y son para PS One: *Grandia 2* y *Wild Arms 2*?

Ana, sentimos decirte que tienes menos puntería que Serafín Zubiri después de beberse tres botellas de *whisky*: *Wild Arms 2* no llegó a aparecer en España, y aunque *Grandia 2* sí ha llegado, lo ha hecho en versiones para Dreamcast y PS2.

¿Qué otros parecidos hay?

Depende de qué consideres por parecido... ¿que tengan portadas similares, que el precio sea semejante, que el CD no sea cuadrado? Claro, que si lo que nos pides es que te recomendemos RPGs, ahí están grandes ejemplos como *Alundra*, *Breath of Fire III* y *IV*, *Front Mission*, *Grandia*, *Vagrant Story*...

Además de *Final Bout*, ¿qué juegos hay o habrá de *Dragon Ball* para PS One?

También están el mediocre *Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22* y el magnífico *Dragon Ball Z: Idainaru Dragon Ball Densetsu*, pero por desgracia ni han llegado a nuestro país ni creemos que lleguen. Además, los nuevos proyectos basados en Son Goku van a ir a parar a GBA.

Tengo *FFVII*, *VIII* y *IX*, ¿me recomendáis *FFVI*? ¿Sacaréis una guía?

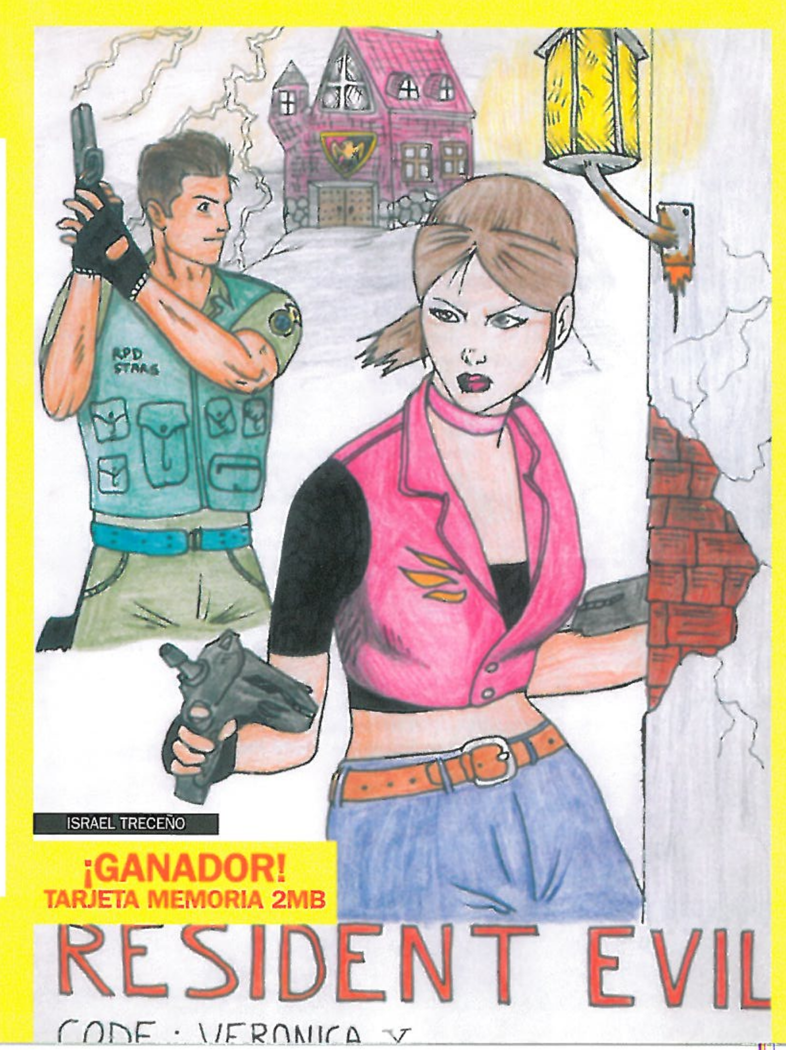
Si no te asustan esos gráficos con más píxeles que los salpicones de sangre del primer *Resident Evil* ni sus personajes tamaño Fary, en *FFVI* vas a encontrar uno de los mejores (y más largos) RPGs de la historia de las consolas. Y en cuanto a su guía, este mes la terminamos. Si es que os leemos los pensamientos...

He leído que la PS3 se va a adelantar dos años. ¿Es verdad? ¿Por qué?

Esa falsa noticia ha sido difundida por aquellos que piensan que Sony está asustada por la mayor potencia técnica de GameCube o X-Box, y es más falsa que un billete de 20 euros con la cara de Chiquito de la Calzada. Sólo hay que mirar las cifras de ventas de PS2 para ver que la empresa japonesa no tiene nada de qué preocuparse durante unos cuantos años...

¿Merecería la pena comprarse hoy la PS2?

Hoy, mañana, pasado mañana, dentro de una semana, un mes, un año... además de que los mejores juegos están saliendo para la bestia negra de Sony, en ella también podrás disfrutar de los de tu PS One.



ISRAEL TRECEÑO

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

SI HAY UN JUEGO (*MGS2* APARTE) QUE PUEDE APUNTALAR A LA PS2 COMO LA CONSOLA MEJOR POSICIONADA DEL MERCADO ESPAÑOL, ÉSE ES *FINAL FANTASY X*, QUE LLEGARÁ A LAS TODAS LAS TIENDAS DE NUESTRO PAÍS A FINALES DEL MES QUE VIENE. MIENTRAS ESPERAMOS A ESE MAGISTRAL RPG NOS DISTRAEREMOS CON LAS EVOLUCIONES DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA EN EL MUNDIAL DE COREA Y JAPÓN (¿PASAREMOS ESTA VEZ DE SEMIFINALES?) Y, DE PASO, RESPONDEREMOS A VUESTRAS PREGUNTAS SOBRE PS ONE Y PS2.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38
08010 BARCELONA
planet@ed-aurum.com

Gracias por contestar. Ya os enviaré mis fotos en bikini, que de verdad merecen la pena.
Por Dios, ¿cómo puedes sugerir semejante cosa, pecadora? ¡Como penitencia, nos tendrás que enviar cuatro copias y una ampliación tamaño póster de cada foto!

EL *CASTLEVANIA* QUE NUNCA APARECIÓ

CLAUDIO (E-MAIL)

A ver si me gano una gorra de vuestra revista, que es la mejor del mercado.
Verás, es que como nos gusta tanto beber *de gorra*, nos hemos quedado sin ninguna. ¿No te vale con el pañuelo que se pone en la cabeza nuestra señora de la limpieza?
Sería muy feliz si sacaseis una guía del *FFVI*, que me lo compré hace poco (qué pasada de juego)... lástima que esté en inglés.
Ten cuidado y no te quedes clavado en el techo con tu salto de alegría, porque ya habrás visto que la comenzamos el mes pasado.
¿Saldrá algún *Diablo 2* para la PS2? Tal vez cuando salga el módem...
Teniendo en cuenta la diferencia de arquitecturas y que se ha hablado menos del tema que sobre las costumbres sexuales de María Teresa Campos, es bastante poco probable.
¿Cómo co me paso el carnet S del *Megaman Legends*? Es que es imposible.**
Hombre, el carnet S del *Megaman Legends* es totalmente imposible que te lo pases, porque no existe... ahora, si hablas del de *Megaman Legends 2*, el único consejo que podemos darte es que te pongas mucho Reflex en los dedos y una vela bien gorda a San Pancracio. Es cuestión de rapidez disparando y muuuuucha paciencia.
¿Por qué no salió *Castlevania Chronicles* en vuestra revista? ¿Qué puntuación le dais?
Es que al patinete de nuestra maquetadora Tronji le faltaba una rueda, y total, ese juego de Konami no iba a pasar del 6, así que...
¿El pack Linux incluye un módem? Sé que viene teclado y ratón...
No, lo que incluye es un adaptador de red de alta velocidad Ethernet... y de todas formas, es un kit de programación, así que podrás jugar menos con él que con una raqueta de tenis sin cuerdas.
¿Qué opináis de la X-Box ésa?
Aparte de que parece una caja de zapatos tamaño Pau Gasol y de que para usar su mando necesitas la colaboración de tres personas más, de la 'X-Box ésa' opinamos que su precio te obliga a hipotecar todos tus bienes por un puñado de juegos que, de momento, no son nada del otro mundo (¿se nota que nos ganamos la vida con la PlayStation?).
¿Cuál es mejor, *FFVII* o *FFVIII*? Yo disfruté más con el *VII*... pero con el *VI* se me cae la baba también... a ver si salen también el *I*, el *II*, el *III*, el *IV* y el *V*... jejejejeje...
Si cada vez que nos han preguntado eso mismo nos hubieran dado un euro, ahora estaríamos pegándonos la vida padre en Las Bahamas con la vida asegurada: los dos son juegos magníficos, pero mientras *FFVIII* es superior técnicamente, *FFVII* tiene mejor historia y personajes. Y aunque te parezca mentira has acertado de pleno, van a aparecer *FFIV* y *FFV* (en su versión PS One) en nuestro país... aunque te advertimos que no hay comparación con el maravilloso *FFVI*.
Si *FFVI* tiene un poco de éxito en España, ¿creéis que llegarán *Chrono Trigger* y *Chrono Cross*?
Qué más nos gustaría. *FFVI* se está convirtiendo en el David Bisbal de PS

EL GALLINERO

ENMENDÁNDONOS LA PLANA

DAVINIA (VALENCIA)

En el número 40 de vuestra revista habéis cometido una incorrección (...). En la banda sonora del *FFVI* existen dos temas distintos para la escena de la ópera. Si pensamos en sus versiones para orquesta se llaman *Drawning Presentiment* (la 'ópera' completa que está en *Special Tracks*), que está en japonés, y *Aria di Mezzo Canrattere*, en italiano e interpretada por una sola soprano, contenida en el celebérrimo *Grand Finale* (...). Tanto las versiones originales como las de orquesta no tienen nada que ver con el tema de Aeris en *FFVII*.

VUELVE A CASA, DRAKO, POR NAVIDAD

BAHAMUT (E-MAIL)

No sé por qué, pero habéis suprimido los comentarios de las imágenes de los juegos cuando los analizáis. ¿Qué ha sido de ese buen humor que había antes? ¡¡Drako vuelve, que se te echa de menos en la revista!! (...) A ver si ojeáis un poco los primeros números de la revista que no estaría nada mal...

APRENDE INGLÉS CON *SUIKODEN 2*

NANAMI (CÁDIZ)

Quiero dejar claro que el *Suikoden 2* ES EL MEJOR RPG y que si te pone las cosas en inglés como "Don´t buy" es porque quiere que los usuarios aprendan idiomas. No es como los *FF*, en los cuales te lo dan todo hecho. ¿Quién dijo que aprender no es divertido?

EN DEFENSA DE UN REDACTOR HERIDO

TIF@ (VILADECANS, BARCELONA)

Quisiera ver la cara de Kamikaze de Elche... ¡no te vuelvas a meter con mi T-Virus o te muerdo un ojo!



DAVID JORQUERA

AL HABLA

One (no porque su inglés sea peor que el del Príncipe Gitano, sino porque vende como churros), pero nadie ha dicho nada de que esos dos pedazo de juegos vayan a traerse a España.

¿Es cierto que salió *Saga Frontier 2* en PAL? Que yo lo quiero...

Más o menos. No salió oficialmente, pero se trajeron algunas copias PAL inglesas... así que si le echas más paciencia que el cirujano plástico de Michael Jackson, puede que todavía encuentres alguna copia.

Bueno, ya está bien. A currar y saludos, y besos, y felicidades.

Y saludos para ti, y los besos los dejamos para Tronji, y gracias.

JUEGOS JAMÁS PUBLICADOS DE PS ONE

JAIME FERNÁNDEZ (LUNA, ZARAGOZA)

Güenos* días nos dé Dios, señores de *Planet.

Nosotros preferiríamos que nos diera unas botellitas de *whisky*, pero bueno.

¿Hay trucos para *Devil May Cry* (he dejado por imposible el modo Dante Must Die)?

En una palabra: no. Capcom ha puesto en las aventuras de Dante menos trucos útiles que en una edición de bolsillo de Magia Borrás.

¿Cuándo se editarán (si se hacen) las versiones para PS2 de *FFVII* y *FFVIII*?

Al mismo tiempo que *Final Fantasy Hugo*... es decir, nunca (sería un poco absurdo, teniendo en cuenta que puedes jugar a ambos en la bestia negra de Sony).

¿Square tiene algún proyecto (aparte de *FF*) para hacernos sangrar los ojos?

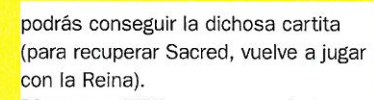
Poca cosa. Lo último que se sabe es que ha comprado la licencia de *battle*-RPGs *Ogre Battle* a sus creadores, Quest, y que ha registrado para el uso en el mundo de la electrónica de los nombres *Ultimate Saga* y *Chrono Break*. Vamos, que lo que hay tiene menos chicha que una hamburguesa de 10 céntimos.

¿Seguro que la carta de Irvine la tiene la señora Flo? Porque he jugado más de mil veces con ella y ni la he visto.

Digamos que la tiene y no la tiene. Para poder quitársela, antes tienes que jugar con la Reina de las Cartas y perder con ella el naipe Sacred. Si juegas entonces con la señora Flo, podrás conseguir la dichosa cartita (para recuperar Sacred, vuelve a jugar con la Reina).



JESÚS MANUEL LÓPEZ



Dicen que *FFXI* no va a ser ninguna maravilla. ¿Qué decis vosotros?

Lo mismo que si nos preguntaras quién va a ganar la Liga este año: como no llevamos las gafas boca abajo como Rappel, hasta que no lo veamos, no lo sabremos. De todas formas, *FFXI* tiene toda la pinta de ser un más que digno derivado del magnífico *Phantasy Star Online*, así que no pinta nada mal.

Ahora que escasean los juegos de calidad para PS One, ¿es posible que se publiquen en España juegos que no llegaron en su momento (y en castellano a ser posible) como *Chrono Cross*, *Saga Frontier*... etc?

También es posible que Ana Obregón presente el *Telediario*, pero no tiene por qué ocurrir (y ojalá no ocurra, francamente). Esperemos que cunda el ejemplo de *FFVI*, pero lo vemos con cierto escepticismo.

¿*Blood Omen* está al nivel de *Soul Reaver*?

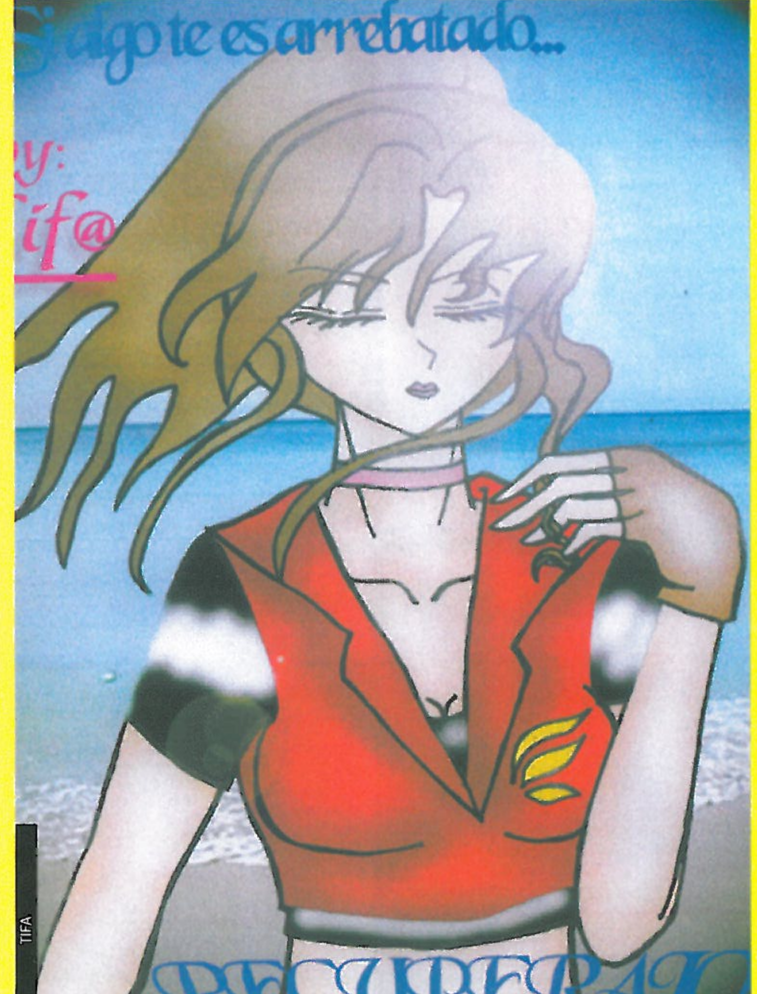
Si te refieres a los de PS One, *Blood Omen* se hizo en 1997 y *Soul Reaver* en 1999, así que lógicamente el primero se ha quedado más desfasado que el peinado de Camilo Sesto... mientras el segundo se sigue aguantando muy bien (de hecho, es bastante superior a su secuela para PS2).

¿Cuál es el mejor beat'em-up para PS One?

Nueve de cada diez redactores de Planet prefieren *Tekken 3* (claro que el décimo, nuestro redactor Kain, estaba engullendo su cubata de media mañana debajo de su mesa).

Espero que la nueva Redacción sea bonita y que en el nuevo bar no sean muy pesaditos a la hora de cobrar.

No te preocupes, en cuanto el dueño del Bar Budo se pone pesado le soltamos a T-Virus para que cante un poco de *Mi música es tu voz* y nos deja escapar a toda prisa.



TIFA



ANGEL MONTORO

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Me llamo José Luis y tengo 16 años. Me gustaría cartearme con gente de cualquier edad, pero preferiblemente de 15 a 18 años, a los que les guste dibujar *graffitis* o cualquier cosa, la música (si puede ser de discoteca mejor, y si es *house* perfecto), los videojuegos y salir con los amigos. ¡¡Ya sabes, escríbeme (prometo contestar)!! Ah, y si vives por Valencia podríamos quedar:
José Luis San Pedro García
C/Blasco Ibáñez 9-6
46930 Quart de Poblet (Barcelona)

Soy un chico de Badajoz de 15 años, me llamo Ángel y me gustan sobre todo los juegos como la saga *Final Fantasy* (en especial el *VIII*), los *Resident Evil* y el *Metal Gear Solid*. Para la gente que se digne a escribirme una carta:
Ángel Gómez López
Avda. Juan Carlos I nº 2, 6º A
06001 Badajoz
O si no *emilio* a:
angelucho_99@hotmail.com

Soy Manyu, de 15 años. Gente, sólo quería deciros que a todos los que les guste *Final Fantasy* y quieran conocer a uno de los suyos, que escriban a:
manyu@guay.com
Prometo contestar para así ir haciendo nuevos amigos. ¡Viva Squall y viva Rinoa!

SECUELAS, SECUELAS Y MÁS SECUELAS

JUAN ZAMBRANA (E-MAIL)

***Wasap,* tíos. Espero que me publiquéis este emilio y, si eso sucede, preparaos para responder esta tanda de preguntas.**
Okey McKey... preferiríamos que fuera Silvia Jato las que nos hiciera una de sus tandas de preguntas (ejem ejem), pero bueno.
***Please,* decid que sí. ¿Saldrá *FFX* doblado al castellano? Si no, ¿para qué tanto retraso?**
Si quieres te decimos que sí, pero eso no evitará que *FFX* salga en inglés con subtítulos en castellano. Por eso se ha retrasado tanto, para que en los subtítulos no se hagan chapuzas como traducir "I have fallen in love" como "Me he caído en el amor" ni nada por el estilo.
¿Sabéis con certeza algo acerca de *GTA Miami* o de *GTA4*?
Pues sabemos que esas ampliaciones de *GTA3* bautizadas como *GTA Miami* o *GTA Vice* tienen menos solidez que un flan de agua con gas: Rockstar ha anunciado que aún está trabajando en la cuarta parte de su popular saga, y que presentará alguna cosa en el próximo E3.
¿Y de *Devil May Cry 2*?
Dante está más desaparecido que Paula Vázquez y su *Juego del Euromillón*, pero conociendo la rapidez de Capcom para sacar secuelas en tiempo récord (ahí está *Onimusha 2* para demostrarlo), no nos extrañaría que pronto supiéramos algo.
¿Tenéis la más remota idea de para cuándo saldrá *Driver 3*?
No, y hasta que sus creadores (los chicos de Reflections) no terminen su actual proyecto, el muy prometedor *Stuntman*, es más que probable que el policía Tanner sólo se infiltre en las discotecas de Marbella mientras se toma un cubatita.
Y para acabar con el horror, una cuestión de cabezonería. He conseguido volar 500 segundos con el Dodo en el *GTA3* (no sé si es mucho, pero para mí está bien). Bueno, durante este vuelo me crucé varias veces con un Dodo pero con alas largas, que volaba al doble de velocidad que yo. La pregunta es: ¿cómo co lo consigo? ¿Truco, código, finalizar el juego al 100%...?**
Y la respuesta es: sería más fácil que conseguir que Snatcher corra la maratón de los Juegos Olímpicos sin que se ahogue tras dar las dos primeras zancadas. No, no hay forma de conseguir ese Dodo.

UN LECTOR TRISTE POR SUS HEROÍNAS

ERNESTO FERNÁNDEZ (BARCELONA)

¿Qué tal va todo por ahí después de haberos instalado en vuestro nuevo hogar? Espero que os sintáis más cómodos. De todas formas, bienvenidos a la Gran Ciudad.
Ni que Sant Boi fuera Villaarriba y nosotros Paco Martínez Soria...
Me siento muy triste porque no he vuelto a saber nada de Ayame y Rikimaru de la saga *Tenchu*. ¿Qué habrá sido de ellos? ¿Por casualidad no sabéis si alguien les ha visto por el viejo país nipón?
Sabemos que están pasando por la sala de maquillaje para dar el salto a PS2 en la tercera parte de la saga, que será una secuela cronológica del primer *Tenchu* (recordad que *Tenchu 2* era una precuela) y que sus creadores, Acquire, han dejado en manos de K2 LLC.
Aún me sigo sintiendo triste porque no sé nada del paradero de Aya Brea de *Parasite Eve*. ¿Será que al final tuvo un rollete con Kile y que este tío ha resultado ser un celoso? ¡Aya, te queremos, vuelve a casa!

AL HABLA

Square actualmente está centrando toda su atención en sus *Final Fantasy*, así que mucho nos tememos que Aya Brea se quedará en el paro. Claro que siempre le queda la opción de hacer de... ejem ejem... probadora de duchas en vivo y en directo.

Ahora que ya me siento más tranquilo me gustaría haceros una última pregunta sobre la peli de *RE*. Me gustaría saber si, por lo menos, la protagonista 'Alicia' se parecerá a la verdadera matazombies Jill y si llevará el uniforme del grupo S.T.A.R.S. al que pertenece.

Amigo Ernesto, te has liado más que Jesulín de Ubrique intentando cantar el estribillo de *Europe's Living a Celebration*: ¿por qué Alicia debería parecerse a Jill cuando es un personaje completamente distinto? La película de Paul Anderson es una precuela del primer juego, así que no aparece ninguno de los protagonistas de la saga, sólo los *zombies* y los monstruitos habituales.

Sólo me queda deciros que sigáis como hasta ahora, porque mientras quede gente como nosotros esta vida tendrá más sentido.

Si el sentido de la vida resulta ser ver a Snatcher fumándose la carátula de *FFX*, a T-Virus besando su foto de Nuria Fergó, a Kain intentando exprimir las últimas gotas de una botella de vodka y a Tronji atravesando la editorial arriba y abajo con su patinete... arreglados estamos.



ESOS SIMPÁTICOS SEÑORES DE SQUARE

JOMAP (E-MAIL)

Es la primera vez que os escribo pero llevo comprando esta maldita revista desde el número 11 (aquélla en que comentábais juegos como *Syphon Filter* o *Ape Escape*). Así que un respeto para un acérrimo seguidor.

¿Que la revista está maldita? Vaya, ahora comprendemos por qué Snatcher lanza espumarajos por la boca cual niña de *El Exorcista* cuando le despertamos de su siesta matutina...

Quiero saber si por remota casualidad a los señores de Square querrían traer para nuestra querida y agonizante gris juegos como *Xenogears* o *Chrono Chross*, ya que se han acordado de traer el espléndido *FFVI*.

De momento van a traer también *FFIV* y *FFV*... lo que no sabemos es si seguirán con los *FF* de *NES* hasta llegar a publicar el *Pong* de Atari o si optarán por juegos un poco más modernos como los que mencionas.

Otra de estas dudas es saber si van a salir nuevos *ISS Pro* para la Play y si éstos van a llegar por estos lares.

Ya tienes en la calle *Pro Evolution Soccer*, que además de ser tan bueno como *ISS Pro Evolution 2* llama por fin a los jugadores europeos por su nombre (aunque Batistuta sigue siendo Butatista y Rivaldo continúa como Ravoldi, pero bueno).

Y mi última duda es saber si por vuestra Redacción os sobra alguna PS2 que me pudieseis mandar (no importa que esté muy usada).

Vale, pero a cambio, nos podrías mandar algún billete de 500 euros que te sobre... y a nosotros tampoco nos importa que esté muy usado.

POCO LE QUEDA A LA PS ONE

ÁNGEL GÓMEZ (BADAJOZ)

¡Hola campeones! ¿Qué tal estamos? *Ná*, yo aquí, y... que sois la mejor revista y todo eso y que... bueno, que me publiquéis la carta.

Si nos lo pides con tanto convencimiento no podemos evitar hacerte caso.

¿Cuánto tiempo creéis que tardará en aparecer la PS3, con la consecuente bajada de precio de la PS2 para poder comprármela?

Si lo que te interesa es comprarte una consola desfasada y que te salga baratita baratita, lo mejor que puedes hacer es comprarte una NES... claro, que si quieres una PS2 más barata, sólo tienes que esperar a mayo, que es cuando aparece la GameCube y cuando seguramente la bestia negra de Sony bajará de precio.

¿Cuándo vendrá la PS2 adjunta con el pack de conexión a redes de banda ancha? Ethernet+PS2: bajará un poco el precio de cada uno, ¿no?

El citado pack va a tardar más en llegar a nuestro país que el bocadillo de paella: hasta el año que viene es poco probable que empecemos a poder usar las funciones *on-line* de la bestia negra de Sony. Y tranquilo, que para entonces la consola ya estará mucho más baratita.

Pronto me divorcio de mi vieja PS One y quiero que me digáis qué juego me recomendáis en relación calidad-precio entre éstos: *Silent Hill, FFVII, Alone in the Dark IV, Dino Crisis 2.*

Pues con la pensión que te pase tu PS One, puedes comprarte cualquiera de esos juegos con la excepción del mediocre *Alone in the Dark IV*, ya que todos son magníficos ejemplos de sus respectivos géneros.

El juego *Beatmania 6th Mix +Core Remix* ¿salió para la PS One o para la PS2?

El *bemani* que mencionas salió a principios de año en Japón para PS One, pero en nuestro país es más difícil de encontrar que una Doctorada en Matemáticas en el concurso de Miss España: si lo quieres, tendrás que intentar conseguirlo de importación.

¿El chip pirata de la PS One es legal? Me explico: ¿existen establecimientos que pongan el chip y que te den garantía de funcionamiento o sólo se puede poner en lugares recónditos clandestinos?

Hombre Ángel, si lo llaman 'pirata', te puede imaginar que muy legal no

es (si no se llamaría 'banquero'… bueno, no, entonces estaríamos en las mismas). Si quieres informarte sobre el tema, échale un ojo al anuncio de la FAD de la página 67…
En su tiempo, ¿qué puntuación le disteis a *FFVII*?
Cuando apareció su versión Platinum, le otorgamos 5 hermosotes y sonrosados planetas, lo que viene a ser entre un 9,5 y un 10 de las notas de hoy en día.
¿Hay algún juego para la PS One de nivel gráfico semejante y de estilo de juego parecido al *Virtua Tennis 2* de Dreamcast?
No, sentimos decirte que *Virtua Tennis 2* está tan por encima de sus competidores como la selección española de fútbol de la de… eeeeh… ¿Arabia Saudí? Además, estás hablando de un juego de 128 bits de última generación, cuando PS One es una consola de sólo 32 bits.
Si me publicáis esta carta os prometo que os envío por MRW una botellita de *whisky* escocés Chivas Regal de 12 años. ¿O el truco de la botella ya no cuela?
Funcionaría mejor si enviaras la botella con la carta… pero bueno, no está mal, aunque si pueden ser cuatro *whiskitos* mejor que mejor.



ESAS PEDACHO DE FRANJAS DE *FFX*

EIKE (E-MAIL)

¿Qué pasa, tíos? ¿Cómo os trata la vida?
Pues igual que todas las mujeres: a patadas.
¿En el *Suikoden 3* saldrán protas del *1* y del *2* como Flik y Victor?
Los desarrolladores de Konami han dicho que Suikoden 3 será una historia independiente de los dos anteriores títulos, así que la cosa está mu malita hijo mío… aun así, se ha hablado de algunas apariciones estelares, e imaginamos que no serán de concursantes de Gran Hermano.
¿Sabéis algo de un *Shadow of Memories 2*?
En la lista de lanzamientos de Konami figura *Shadow of Memories 2* como estreno para finales de este año, pero como la gran mayoría de los proyectos de la casa se mantiene más en secreto que el porcentaje de silicona del que está formado el cuerpo de Yola Berrocal… así que no sabemos nada de nada.
¿Y de *Devil May Cry 2*?
Pues poco más que del anterior juego: que Capcom ya ha anunciado que Shinji Mikami está trabajando en él y que, en principio, parece ser que la saga va a ser exclusiva para PS2.
Por cierto, las franjas negras del *FFX*, ¿serán tan bestias como en la *demo*?
No sólo serán igual de bestias, sino que puede que hasta nos muerdan y todo: hemos comprobado empíricamente (con la regla que nos regalaron con las galletas Fontaneda, vamos) que son exactamente iguales a las de la *demo*.
Se podrá oír en *japo* subtitulado en español, ¿verdad?
No, seguramente Tidus y Yuna se dirán cositas de enamorados en perfecto inglés, tipo "my sweet churryh" o "lovely marohmo".
Bueno, *ná* más, un abrazo y suerte con la nueva oficina.
Gracias… además de local nuevo, también tenemos chica nueva en la oficina, pero ni se llama Farala ni es divina… se llama Tronji, es nuestra nueva maquetadora y es una defensora fanática de los derechos de las naranjas… pero bueno, tiene su encanto.

LAS COSAS DEL CAMBIO DE PUNTUACIÓN

DAVID JORQUERA (BADALONA, BARCELONA)

Antes de nada quería agradeceros vuestra peculiar 'chispa' de humor a la hora de hacer la revista. ¡Muchas gracias y seguid así!
Tranquilo, que eso de estar 'achispados' no nos cuesta nada de nada (bueno, el precio de las botellas de *whisky* que nos bebemos cada mañana)…
Hay una cosa que me preocupa. Desde que habéis cambiado el sistema de puntuación parece que los juegos son peores, ya que antes se veían bastantes juegos con 5 planetas mientras que aún no he visto ninguno con un 10. ¿Cómo se come esto? ¿Os habéis vuelto más críticos o los juegos son peores que antes?
Ni una cosa ni la otra: en realidad, la explicación es más sencilla que el manual de instrucciones de un Chupa-Chups. Los antiguos 5 planetas no equivalían a un 10 como tú supones, sino a una nota que podía ser un 9,5 o un 10. De todas formas, los grandes juegos como *Devil May Cry*, *MGS2* o *GTA3* no llegan a la nota máxima porque tienen fallos como falta de doblaje, conversión PAL deficiente… lo que, para nosotros, los alejan de la perfección.
¿Podríais decirme cómo se consiguen en *ISS Pro Evolution 2* los equipos de estrellas clásicas? Es que me he pasado todas las competiciones y no los he conseguido. ¿O es que no están?
Estar están, lo único que debes hacer para conseguirlos es completar el modo Liga en cualquier dificultad y longitud. Si no lo has conseguido, imaginamos que lo único que te falta es grabar la partida, lo último necesario para poder disfrutar de esos entrañables abueletes futbolistas.
¿Cuánto tiempo de vida creéis (con sinceridad) que le queda a la PS One? Porque es que cada día salen menos juegos y parece que ya está entrando en un coma profundo del que no va a poder despertar…
La verdad es que le habíamos dado menos vida que a la carrera musical de Coyote Dax, pero viendo el 'gran' éxito que ha tenido el último disco de ese cantante de *cutre-country*, teníamos muy poca confianza en la gris de Sony… y es que, con el amplísimo parque de la 32 bits que hay, seguirá aguantando mientras haya alguien que siga estrenando juegos.
¡Bueno, pues hasta el mes que viene y que os vaya bien!
Intentaremos no agobiarnos demasiado de jugar a *Virtua Fighter 4*, *Grandia 2*, *Onimusha 2*, *Final Fantasy X*… etc etc…



RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 (PS2)

Para desbloquear el modo Anticucaracha

Para poder aniquilar libremente a estos repugnantes insectos, sólo tienes que superar el primer nivel del modo Mazmorra. Una vez hayas matado a la araña gigante, el modo Anticucaracha se desbloqueará.

Conseguir el Panzerfaust Ex en el modo Anticucaracha

Supera los cinco niveles de entrenamiento previo en el modo Anticucaracha, y podrás utilizar el lanzacohetes de última generación para matar insectos a cañonazos (nunca mejor dicho).

Desbloquear el informe secreto

Consigue todos los mensajes distribuidos por los niveles del modo Historia, y el informe secreto aparecerá en el menú principal. Cada nuevo mensaje que descubras durante la partida, desbloqueará una de las cinco partes del informe 'refinitivo'.

Desbloquear a Rodrigo en el modo Mazmorra

Completa todos los escenarios del modo Mazmorra, incluyendo la misión 'Inferno 7' y Rodrigo pasará a ser seleccionable en este mismo modo; aunque como sólo va armado con un cuchillo, muchas posibilidades de supervivencia no es que tenga, el pobre...

Desbloquear a Chris Redfield en el modo Mazmorra

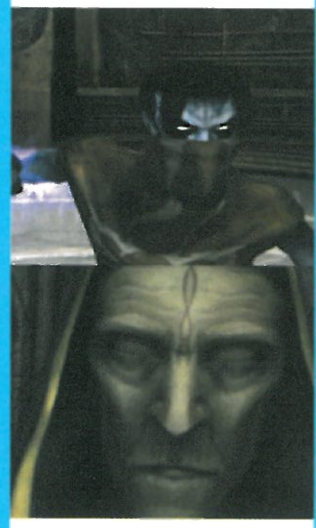
El héroe de mandíbula cuadrada vuelve a la carga. Para desbloquearlo, basta con que acabes el nivel 'Inferno 6' en el modo Mazmorra. Chris dispone del cañón de pulsos con munición infinita, o sea que imagínate lo fácil que se vuelve la cosa...



SOUL REAVER 2 (PS2)

Las aventuras del torturado vampiro Raziel para la bestia negra de Sony contienen algunos de los puzzles más rebuscados que un jugón haya podido echarse en cara.
Nuestro lector **David Amor** nos pide ayuda para volver al plano físico en la fase de la Fragua de la Oscuridad.
Pues bien, después de la primera reja, debes continuar avanzando: sube las escaleras y al llegar al patio muévete hacia la pared de la derecha. Allí encontrarás un portal de los planos que te permitirá volver al plano físico. Respecto a los grandes espejos, en cuanto regreses al plano material deberás moverlos y hacerlos girar para despejar caminos. Prepárate, porque si esto te ha parecido un enigma difícil, no sabes lo que se te viene encima...









VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)

Pose clásica de victoria

Crea un luchador para el modo Kumite y consigue el Segundo Kyu con él. Gana una batalla, y durante la repetición aprieta puñetazo, patada y defensa (todo a la vez). El personaje realizará una pose clásica de victoria.
También puedes luchar con un luchador hasta conseguir el Tercer Dan. Entonces bastará con apretar el puñetazo y la patada (a la vez) para ver otra postura clásica diferente.

Cambiar el fondo del menú principal

En el menú principal, ve a la sección Options, dentro de ésta a Settings y desde allí a Game. Una vez aquí, podrás alternar el fondo del menú principal (como si del escritorio del Windows se tratara) con las teclas L1 y L2. Hay decenas de fondos a elegir, incluyendo imágenes de todos los personajes.

Modelados del primer *Virtua Fighter*

Crea un personaje y gana combates hasta llegar por lo menos al Primer Dan en el modo Kumite. Selecciónalo y mantén apretadas las teclas puñetazo y patada (a la vez) hasta el inicio del combate.

Conseguir el primer escenario de entrenamiento en el modo Versus

Consigue el Primer Dan en el modo Kumite con un luchador creado. Esto desbloqueará el primer nivel de entrenamiento en el modo Versus.

Conseguir el segundo escenario de entrenamiento en el modo Versus

Para rizar un poco el rizo, esta vez es necesario adquirir el Quinto Dan con un luchador creado, en el



modo Kumite. Esto te dará acceso al segundo nivel de entrenamiento.

Conseguir el tercer nivel de escenario de entrenamiento en el modo Versus

Si lo de antes te había parecido difícil, prepárate, porque conseguir el tercer escenario es todavía más duro. Debes luchar en el modo Kumite hasta que tu personaje consiga el Rango Monarca. Casi nada.

Desbloquear el escenario de Dural en el Modo Versus

De nuevo es el modo Kumite el que debe preocuparte. Si consigues las suficientes victorias para obtener el rango de Emperador o Gran Emperador, podrás seleccionar el Hangar de Dural en el modo dos jugadores.

Desbloquear a Dural para el Modo Versus

Lucha en el modo Kumite hasta que te llegue la oportunidad de luchar contra Dural. Véncela/lo (lo que sea), y se volverá un personaje seleccionable, aunque sólo en el modo dos jugadores.

Trofeo de entrenamiento

Este truco es más anecdótico que útil. Supera todas las pruebas del modo de entrenamiento. Un pequeño trofeo aparecerá sobre la barra de energía de dicho personaje en el Modo Kumite.

ACE COMBAT 4: TRUENO DE ACERO (PS2)

Opciones extras

Acaba las 18 misiones del juego y graba tras la secuencia final. Carga este juego desde el menú principal y desbloquearás diversos modos especiales.

El modo **Special continue** te permite jugar de nuevo, pero conservando todos los aviones, armas y dinero con el que se acabó la partida anterior.

El modo **Free Mission** permite entrar a jugar directamente cualquiera de las 18 misiones.

La opción **Trial Mission** consiste en un modo desafío que permite jugar el modo Historia, pero en





el modo Contra el Crono, o en el modo Marcador de Puntos.

El **Scene Viewer** permite ver todas las escenas de vídeo, y el **Music Player** sirve para escuchar cualquiera de las 36 melodías del juego.

Modo Experto

Completa las 18 misiones en el modo 'Difícil' y desbloquearás el nivel de dificultad 'Expert'.

Modo As

Completa las 18 misiones en el modo 'Experto' y podrás probar el demencial modo 'As'.

Todos los aviones y colores

1- **F-4E** (Caza) Azul
Camuflaje
Rayas de tigre

2- **F-5E** (Caza)
Azul celeste camuflaje
Gris camuflaje
Verde oceánico (Wang, primer misión)

3- **F-16C** (Caza) Gris
Camuflaje
Blanco con rayas azules (Tempel, tercera misión)

4- **A-10A** (Bombardero)Camuflaje
Camuflaje desierto
Plateado (Ciffred, segunda misión)

5- **Mir 2000** (Caza)
Azul celeste camuflaje
Gris camuflaje
Blanco con rayas azules (Rigaux, cuarta misión)

6- **F-14 A** (Caza) Gris
Azul celeste camuflaje
Negro (Levy, sexta misión)

7- **TND-ID5** (Bombardero)
Camuflaje
Verde
Rayas amarillas (De Vico, séptima misión)

8- **F/A –18C** (Cazabombardero multitarea)
Gris
Desierto camuflaje
Amarillo (Vrisala octava misión)

9- **F-15C** (Caza)
Gris
Verde grisáceo
Azul plateado (Tuttle, novena misión)

10- **Mig-29 A** (Caza)
Gris camuflaje
Camuflaje
Rojo (Mrkos quinta misión)

11- **F-117 A** (Bombardero)
Negro
Gris
Invierno Camuflaje (Kwee, decimosexta misión)

12- **EF-2000** (Caza)
Gris
Marrón
Blanco con raya rojas (Olmstead, decimoquinta misión)

13- **R-M01** (Cazabombardero multitarea)
Negro
Gris camuflaje
Blanco con rayas azules (Faye, décima misión)

14- **F-15E** (Cazabombardero multitarea)
Negro
Camuflaje
Rayas de tigre azules (Gunn, decimotercera misión)

15- **F-2 A** (Bombardero)
Azul grisáceo
Camuflaje
Blanco con rayas rojas (Urata, onceava misión)

16- **SU-35** (Caza)
Azul celeste camuflaje
Gris camuflaje
Blanco con rayas azules y rojas (Neujmin onceava misión)

17- **F-22 A** (Caza)
Azul celeste camuflaje.
Gris
Gris (Abell, decimocuarta misión)

18- **SU-37** (Caza)
Camuflaje
Gris
Gris camuflaje con las puntas de las
alas amarillas (Yellow Squadron)

19- **F 15 ACTIVE** (Caza)
Negro
Gris camuflaje
Blanco con rayas (Halley, decimoséptima misión)

20- **S-37 A** (Caza)
Negro
Gris camuflaje
Plateado camuflaje (Smirnova, decimoctava misión)

21- **X-02** (cazabombardero multitarea)
Gris camuflaje
Plateado

TOMB RAIDER III

Nuestro lector **Ezequiel** solicita trucos para el añejo *Tomb Raider III: The adventures of Lara Croft.*todas estas secuencias deben introducirse durante el juego y sin poner la pausa.

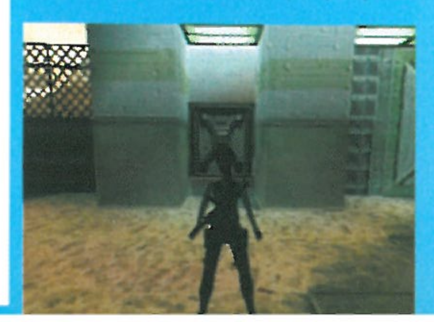
Todas las armas

Introduce L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2,L2, R2.

Cuando lo hayas hecho correctamente, Lara gritará, y además de todas las armas, contarás con un montón de botiquines y cristales de grabación.

Salto de nivel

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 ,L2 ,L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2





Cuando lo actives, Lara dirá "No", la pantalla se congelará y se reiniciará con una pantalla de estadísticas.

Todos los secretos y llaves

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2,R2,L2,R2,L2,L2, R2,L2,L2, R2, L2,L2

Si introduces la secuencia correctamente, Lara suspirará. Tendrás ocho secretos (incluso si en el nivel hay menos), y todas las llaves necesarias.

Plena energía

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2

Lara recuperará toda su energía y salud con esta combinación.

Llave de Carrera

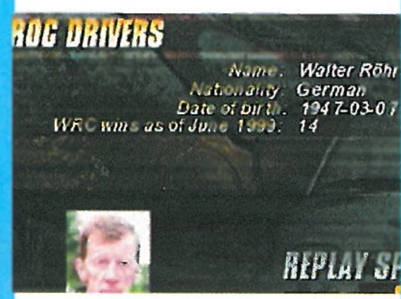
R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2

Esta combinación te da la llave de la mansión de Lara

RALLY MASTERS

Otro de nuestros habituales, **Christian,** nos pide el truco para desactivar todos los coches de **Rally Masters**. Pues bien, basta con introducir el siguiente código en la sección destinada para ello en el menú principal. J20X4CRFL4ZT.







VAMPIRE NIGHT (PS2)

Las treinta y tres misiones especiales:

Misión 1: Las nueces
Escenario 1
En cuanto caigas de la colina, dos monstruos saltarán a morderte. En la próxima pantalla es donde encuentras el árbol con las nueces, en la esquina superior derecha de la pantalla.

Misión 2: Salvar a la esposa
Escenario 1
Al final del primer escenario, te encuentras con cuatro ciudadanos poseídos. La esposa es la última de ellos.

Misión 3: La muñeca
Escenario 1
Casi al principio, al caer de la colina, la cámara dará la vuelta para mostrarte la muñeca en la parte inferior derecha de la pantalla. Basta con dispararle una vez.

Misión 4: La puerta secreta
Escenario 1
Destruye a los cinco primeros monstruos del juego. La cámara girará a la derecha para mostrarte diversas tumbas. La más alejada oculta la puerta.

Misión 5: Encontrar el hueso del perro
Escenario 2
Destruye o salva al poseído que salta de un puente por encima de ti hacia la mitad del nivel. A su derecha encontrarás un montón de basura que contiene el hueso.

Misión 6: Devolver los archivos
Escenario 2
Al principio del nivel, la niña es secuestrada por un monstruo. No lo mates, deja que descienda el puente. Después, tus personajes subirán unas escaleras, para encontrarse con un poseído que tiene los archivos.

Misión 7: Papá y mamá
Escenario 2
Evita a toda costa que la niña sea secuestrada. Volverá a ser atacada por otros dos monstruos. Mátalos. Dispara a la puerta que cuelga de sus goznes y entrarás a la sala donde están papá y mamá.

Misión 8: La caja de herramientas
Escenario 2
Para conseguirla debes seguir el desarrollo de la misión anterior, y continuar desde aquí. Saltarás al tejado. La caja de herramientas se encuentra a la izquierda de la pantalla, al lado de una chimenea que vomita humo rojo.

Misión 9: El libro
Escenario 2
Esta vez, debes permitir que el monstruo se lleve a la niña. Llegarás a una esquina en la que la niña es rodeada por dos monstruos enanos. Mata a uno de ellos, el otro huirá y te conducirá a una habitación donde está el libro.

Misión 10: El broche
Escenario 2
De nuevo debes dejar que el monstruo coja a la niña. Cuando hayas subido las escaleras, un monstruo saltará de una puerta y te atacará. El broche está en la estantería de detrás.

Misión 11: La taza de plata
Escenario 3
Al final del pasillo inicial, dispara a la estatua de la izquierda. Acabarás llegando a una habitación en llamas. Encima de la mesa está la taza de plata.

Misión 12: El hermano del dueño del almacén
Escenario 4
Avanza hasta que llegues a la zona en la que el suelo cae bajo la niña. Dos monstruos saltarán a por ella, pero tómate tu tiempo en matarlos, de manera que la niña caiga y tú también. Dispara al extraño objeto que hay en el suelo, y después encontrarás al hermano poseído.

Misión 13: 30.000 puntos
Todos los escenarios
Así de fácil. Mata todo lo que se mueva hasta sumar 30,000 puntos. Será mucho más fácil si obtienes el objeto 'Score 4x'.



Misión 14: Encuentra las setas
Escenario 2
Al final del bosque, bajo un árbol a la derecha de la pantalla.

Misión 15: Rata dorada
Escenario 3
Esta vez debes disparar a la estatua de la derecha cuando llegues al final del pasillo, al llegar al ascensor de vidrio. La rata correteará por la izquierda de la pantalla.

Misión 16: El perro
Escenario 3
De nuevo a la derecha. Cuando llegues a la habitación con las celdas verás una puerta con un candado; dispara al candado y después a la cadena del perro que aparecerá dentro.

Misión 17: Encontrar al hijo
Escenario 3
Esta vez ve por la izquierda, el niño se esconde en el barril que hay a la derecha, antes de las escaleras.

Misión 18: Padres
Escenario 3
Vuelve a ir a la izquierda, sube al ascensor, mata a los monstruos y la cámara irá a la izquierda. Allí están los padres.

Misión 19: Baratijas
Escenario 3
A la derecha, dispara todas las estatuas, una de ellas contiene las baratijas.

Misión 20: Setas de plata
Escenario 4
Evita que la chica caiga. En la siguiente y oscura sala, las setas brillarán a la izquierda

Misión 21: La abuela
Escenario 4
La mujer que encuentras en la habitación donde la niña cae.

Misión 22: Habitación secreta
Escenario 4
Evita que la niña caiga. Al final de la habitación oscura verás un muro a la derecha, dispárale.

Misión 23: Encuentra el tesoro
Escenario 3
Ve por la izquierda, frente a una puerta verás dos pilares. Debes dispararles, pero mejor que tengas un arma muuuy gorda.

Misión 24: Pez dorado
Escenario 5
Está al principio, en la parte derecha de la pantalla.
Misión 25: Murciélago Rojo
Escenario 6
El vampiro rojo vuela en torno al vampiro. Cuidado, no es presa fácil.

Misión 26: 1000 gramos de oro
Todos los escenarios
Dispara a todo lo que pueda esconder plata: el 'Holy Ear Ring' es de gran ayuda.

Misión 27: Collar de oro
Escenario 5
El último ascensor del nivel te deja en un largo puente, dispara al primer tiesto de la derecha para encontrar el collar.

Misión 28: Pieza del ascensor
Escenario 5
Atento. Cuando cojas el primer ascensor, podrás verla en una de las plantas por las que pases. Dispárale.

Misión 29: Balanzas
Escenario 5
La primera está a la derecha, nada más iniciar el nivel. La segunda en la esquina inferior izquierda de la hendidura con dos monstruos. La tercera en la misma pantalla, pero a la derecha. La cuarta, en la habitación a la que los personajes llegan saltando. Por último, la quinta está subiendo por el ascensor, enmedio del suelo

Misión 30: Destruye al vampiro
Escenario 6
Obvio, ¿no?

Misión 31: Acaba el juego sin continuar
Todos los escenarios
Coge todos tus ítems curativos y que tengas buena suerte.

Misión 32: 140.000 puntos
Escenarios 5 y 6
Equipa un multiplicador de marcador y mata todo lo que se mueva.

Misión 33: Salva a todos los aldeanos
Todos los escenarios
Intenta ir por las rutas con menos gente para salvar, y afina tu puntería.



CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS —COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS— HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS NO FUNCIONEN.

GRANDIA II
Debe Estar Activo
0E3C7DF21853E59E
EE99F1DABCD06FFA
Oro al máximo
C1AA631ABCA99A82
Monedas especiales al máximo
C1AA6326BCA99A82
Monedas mágicas al máximo
C1AA6322BCA99A82
Ryudo -Máximo HP
C1AA64B2BCA9C292
Elena-Máximo HP
C1AA6426BCA9C292
Millenia-Máximo HP
C1AA5B8ABCA9C292
Roan-Máximo HP
C1AA5B7EBCA9C292
Mareg-Máximo HP
C1AA5A56BCA9C292
Tio-Máximo HP
C1AA5BE2BCA9C292

VIRTUA FIGHTER 4
Debe estar activado
0E3C7DF21853E59E
EE8EFEF6BCD7A57A
Jugador 1 salud infinita
0E775A9EBCA99B4C
Jugador 1 mata de un Golpe
CE775A9EBCA99B85
CE775A9EBCA99B4C
Jugador 2 salud infinita
CE7753C6BCA99B4C
Jugador 2 mata de un golpe
0E7753C6BCA99B4C
CE7753C6BCA99B85

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE

1 FINAL FANTASY VI
2 FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
3 METAL GEAR SOLID BAND
4 MONSTRUOS S.A.: ISLA DE LOS SUSTOS
5 PRO EVOLUTION SOCCER
6 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
7 FIFA FOOTBALL 2002
8 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
9 DRIVER 2 (PLATINUM)
10 HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

PS2

1 METAL GEAR SOLID 2
2 GRAN TURISMO 3
3 GRAND THEFT AUTO 3
4 TIME CRISIS 2 (+G-CON 2)
5 TEKKEN TAG T (PLATINUM)
6 PRO EVOLUTION SOCCER
7 MAXIMO
8 STATE OF EMERGENCY
9 MOTO GP 2
10 HEADHUNTER

X-BOX

1 HALO
2 DEAD OR ALIVE 3
3 PROJECT GOTHAM RACING
4 WRECKLESS
5 RALLYSPORT CHALLENGER
6 ODDWOLRD MUNCH'S ODDYSEE
7 AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING
8 MAX PAYNE
9 BLOOD WAKE
10 TONY HAWK'S PRO SKATER3

DREAMCAST

1 SPIDERMAN
2 TONY HAWK'S PRO SKATER II
3 SHENMUE II
4 NBA 2K2
5 PHANTASY STAR ONLINE 2
6 HEADHUNTER
7 SEGA RALLY 2
8 VIRTUA TENNIS 2
9 SONIC ADVENTURE
10 METROPOLIS STREET RACER

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET29**

3 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

4 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 16**

5 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

6 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

7 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **S.HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 12**

8 RESIDENT EVIL 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **S.HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

9 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

10 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAM** GÉNERO **ACTION RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 22**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UNA MEMORY CARD!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@ed-aurum.com
FAX Nº 93 310 65 17

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN LECTORES)

1 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59'99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

2 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29'99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 34**

3 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

5 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

6 R.E. CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

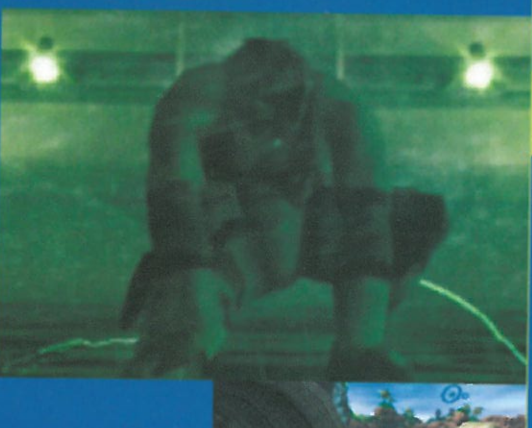
7 FIFA 2002
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 38**

8 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUR** ANÁLISIS **38**

9 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

10 MAX PAYNE
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SHOOT'EM UP**
PRECIO **66'05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.



RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 JAK & DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **56,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

3 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59'99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

4 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

5 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 42**

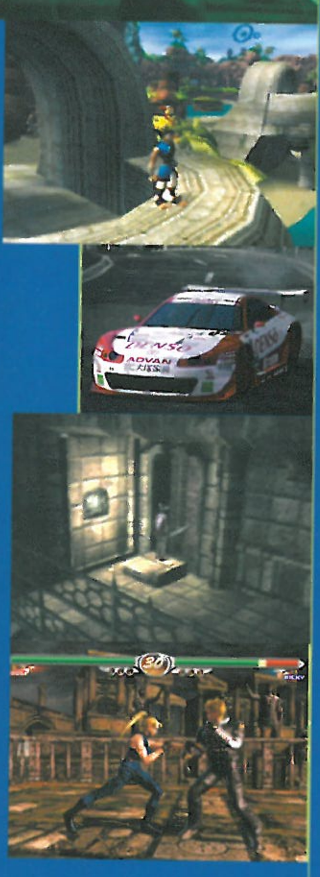
6 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 41**

7 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

8 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

9 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

10 TIME CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **60,04 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 36**



LOS MEJORES DEL MES

1 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**

2 GRANDIA II
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT** GÉNERO **RPG**

3 VAMPIRE NIGHT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM UP**

4 BLOOD OMEN 2
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

5 GIANTS: CITIZEN KABUTO
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**

LOS MÁS ESPERADOS

1 FINAL FANTASY X (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

2 GRANDIA XTREME (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **RPG**

3 TEKKEN 4 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

4 COMMANDOS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ESTRATEGIA**

5 VIRTUA TENNIS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **DEPORTIVO**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!**
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).
El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos ______
Dirección ______ Código postal ______ Población ______
Provincia ______ Teléfono ______ Edad ______

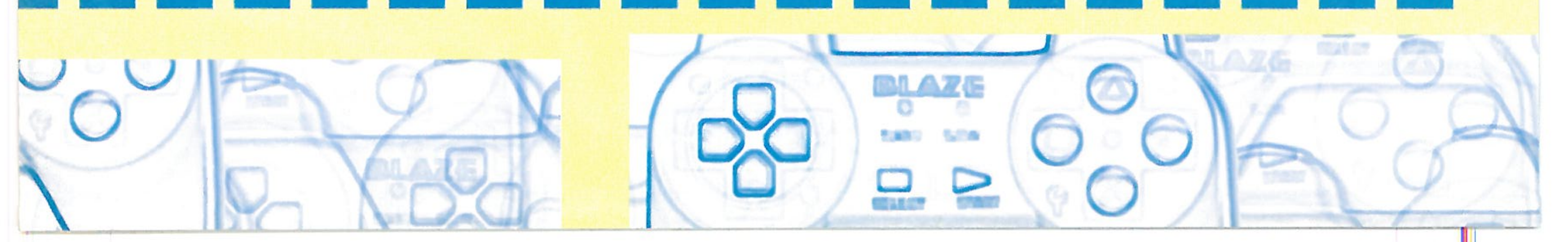
FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA ☐ American Express
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular ______
Fecha de caducidad ______

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)
Nombre del titular ______
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com



LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.







BREATH OF FIRE III

JUGANDO CON FUEGO

DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
AÑO DE ORIGEN **1997**

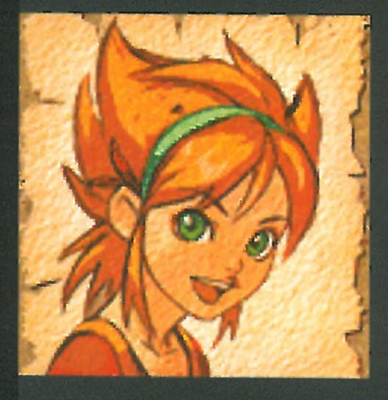
Como los buenos roleros sabrán, en PlayStation hay vida más allá de Square y sus espectaculares *Final Fantasy*. Buena prueba de ello es el tercer representante de una excelente saga que comenzó su andadura en los tiempos de Super Nintendo. Una dinastía de RPGs con la que Capcom cautivó el corazón de los jugones, y demostró que su arte no se reducía tan sólo a desarrollar *Street Fighters* cada vez más insulsamente clónicos; estamos hablando, cómo no, de *Breath of Fire*.

La aparición de este *Breath of Fire III* en PlayStation supuso una grata sorpresa para los que creían concluida la serie en su segundo capítulo. Para celebrar su regreso al panorama rolero la compañía nipona desarrolló un RPG con una parte técnica realmente brillante, una historia épica con personajes memorables, y una ambientación que mantenía en perfecto equilibrio el encanto de la era de los 16 bits y el frescor de las grandes aventuras que por aquel entonces empezaba a tener nuestra gris favorita.

DURANTE EL JUEGO, PODREMOS VER EL PASO DE NIÑO A HOMBRE DE RYU Y CÓMO ÉSTE, ADEMÁS DE PERSONAJES ENCANTADORES COMO NINA, ENCUENTRA EXTRAÑOS ELEMENTOS COMO LOS GENES DE DRAGÓN

CÓMO HEMOS CAMBIADO...

La saga *Breath of Fire* cuenta con diversos elementos que se mantienen de un juego para otro, como puedan ser los minijuegos de pesca (adictivos o frustrantes según la entrega de *BOF* que juguemos). Pero sobre todo cabe destacar la constante presencia del eterno protagonista Ryu (el dragón-humano) y su inevitable *partenaire* femenina, Nina (la princesa alada de potente magia) que siempre guardan unas características comunes de un título de la serie a otro.





¿QUÉ HAY MÁS ROLERO QUE UN DRAGÓN?

Como en todos los *Breath of Fire*, no teníamos que luchar contra la criatura mítica por antonomasia, el dragón, sino que nosotros éramos el dragón. Al principio asistimos al despertar y la furia de un bebé-dragón en una mina, para después descubrir que el reptil con serios problemas de halitosis no es otro que Ryu, el protagonista del juego. Tras ser adoptado por dos bandidetes de buen corazón, iniciará una larga aventura en busca de su pasado y el destino de los de su raza, Brood. Durante el juego, podremos ver el paso de niño a hombre de Ryu y cómo éste, además de personajes encantadores como Nina (nada que ver con cierta presentadora que, más que encantadora, es 'cantadora'), encuentra extraños elementos como los genes de dragón. Estos genes son una interesantísima opción del juego, ya que cuantos más encontremos más combinaciones podremos hacer para que nuestro feroz protagonista se transforme en medio de las batallas (que se desarrollan sobre el mismo terreno de juego) en diferentes y poderosos tipos de reptil.

Breath of Fire III (al igual que su cuarta parte) es una muy interesante opción para los aficionados al rol que ven cómo su PlayStation se mustia por momentos sin grandes juegos. De hecho, puede plantar cara a otros títulos más recientes no sólo a nivel jugable, sino también gráficamente, ya que cuenta con unos *sprites* magníficamente animados que se mueven sobre escenarios 3D rotables, al estilo de clásicos como *Grandia*. Definitivamente, una bocanada de rol fresco venido directamente del pasado, y capaz de dejar sin aliento (y no sólo de fuego) a los que desconocieran la saga.

JUANITO MUEHLEGG: 2002 SALT LAKE'S MISSION

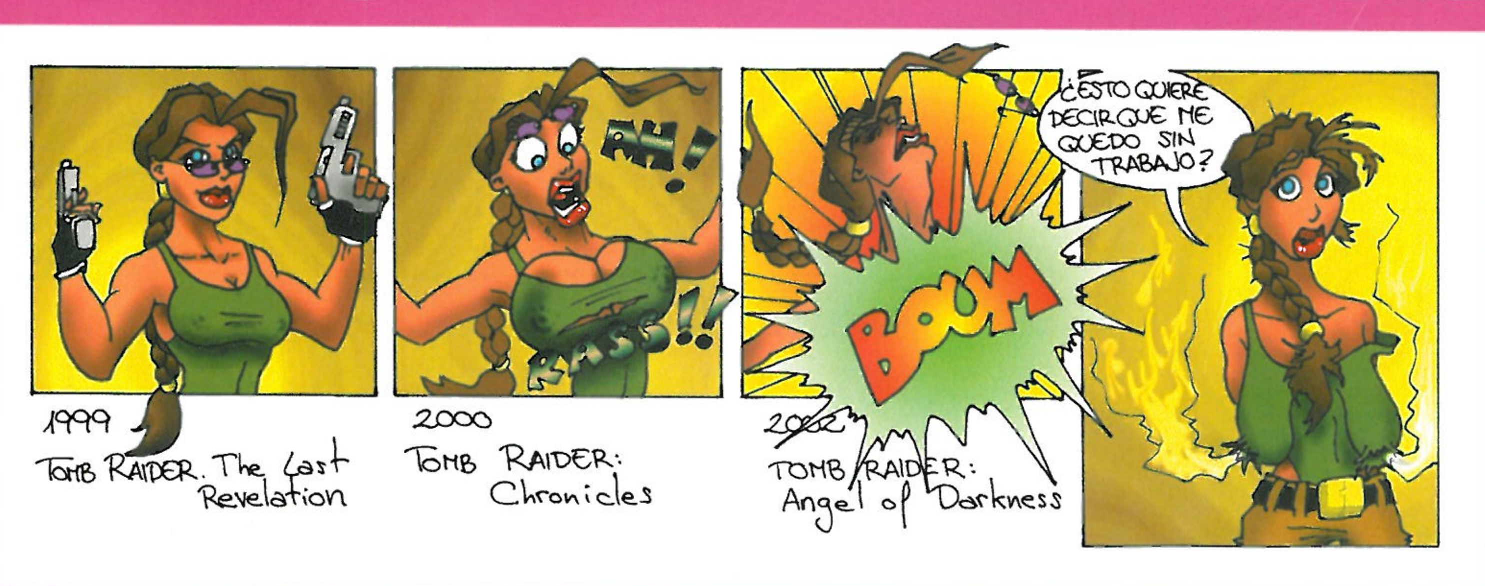
Videojuego del Milenio desarrollado por **Ángel Gómez (Badajoz)** Género ***Dopp'em-up***

Este juego ha sido desarrollado por Kio Arts, y se sitúa en las Olimpiadas de Invierno de Salt Lake 2002. Se supone que tú eres un alemán que no tiene amigos ni familia llamado 'Juanito' Muehlegg, cuya ausencia de cariño le ocasiona una enfermedad que hace que se le caiga la baba constantemente. 'Juanito' es enviado a España y allí se convierte en un esquiador profesional, aunque para ello hay que intentar dopparse y pasar desapercibido en los exámenes de orina. En ese momento, tendrás que hacer un puzzle parecido al del análisis del agua de *Resident Evil 3*. Si te pillan, serás sancionado y el juego se terminará; en cambio, si consigues ganar y llegar a lo más alto, tu premio será un pin y una colleja.



Opinión Planet: El caso de Johann Muehlegg, este esquiador alemán nacionalizado español que ha salido en todos los diarios con más fluidos en la cara que la niña de *El Exorcista*, nos viene a recordar lo de siempre: que en España, por no saber, no sabemos ni dopar a nuestros deportistas. En la línea del Videojuego del Milenio propuesto por el buen amigo Ángel Gómez, quizá habría que incluir también *Pep Guardiola's Almendra Rules*, en el que hay que convencer a un tribunal de que lo que ellos creen que es una sustancia prohibida no es más que batido de leche con almendras; *David Meca's Shark Attack*, donde debes demostrar tu inocencia de una acusación de *dopping* atravesando a nado mares repletos de tiburones; y *Perico Delgado's One Time and No More Saint Thomas*, protagonizado por un castizo ciclista que debe demostrar que no ganó el Tour de Francia porque sí, aunque necesite alguna ayudita (ejem ejem) externa.

FUERA DE JUEGO



FUERA DE ÓRBITA

¡EL MES QUE VIENE, ESTRENO!

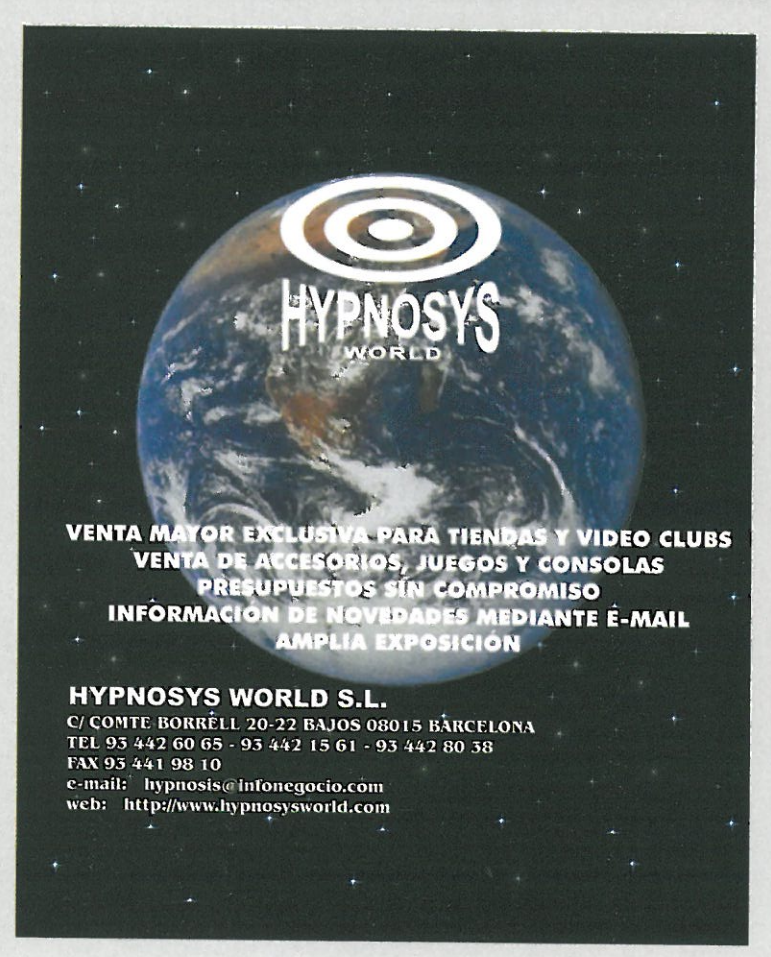
Teniendo siempre en mente que ésta debe ser vuestra revista, hemos decidido pasar otra vez Fuera de Órbita por el taller mecánico. Así que, con todo el dolor de nuestra corazón, el Videojuego del Milenio desaparece. Gracias a todos los que habéis participado en esta sección que tanto nos ha hecho reír (ejem, ejem) durante muchos meses.
Pero esperamos que el luto no os dure mucho, porque dentro de sólo 30 días inauguramos un nuevo e ilusionante espacio erótico-festivo protagonizado por el mítico e irrepetible Holybear junto a nuestro flamante nuevo redactor jefe, T-Virus. No os lo perdáis: muy pronto en vuestra *PlanetStation* de siempre.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 42
Rubén Castellón Pérez (Alicante)

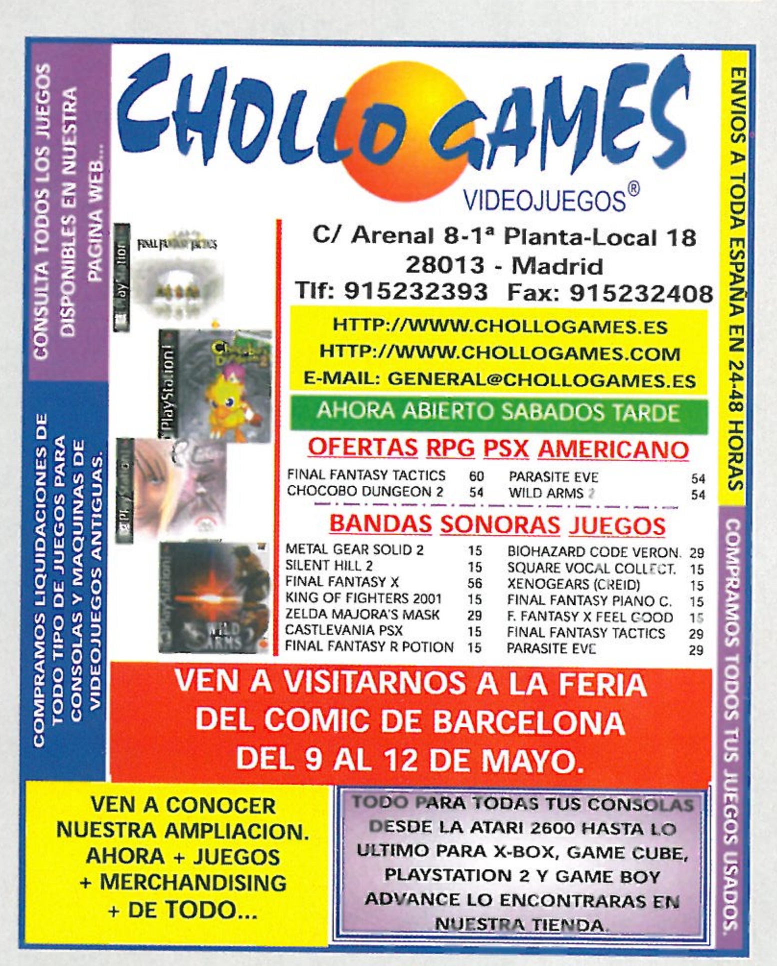
CONCURSO MOVIL NOKIA 8310
JAUME GIMBERNAT LÓPEZ CELRA (GIRONA)

CONCURSO MAX PAYNE (PLANET 40)
Angel Giménez Marcelino JACA (HUESCA), Puri Rúiz Valerio MENDAVIA (NAVARRA), Ramón Morega Ortega SAN VICENTE DE LA BARCA (BADAJOZ), Oscar Bande Fernández BARCELONA, María José Sánchez Martín LA CAROLINA (JAEN), Javier Lacha Lamas VINUESA (SORIA), Feliz Morilla Cortés MARBELLA, Ramon Martínez Lozano ALMERIA, Alejandra Rodríguez Candas OVIEDO, Rubén Poveda Hita BADALONA (BARCELONA), Mª Rosa Sanchez Fuentes SAN SEBASTIAN DE LOS REYES (MADRID), Jordi Bas Ferrer SANT CUGAT DEL VALLES (BARCELONA), Juan María Domingo Toba MADRID, Alfonso De Leste Blanco MADRID, José Luis Urquiza Fisico (BIZKAIA).


HYPNOSYS WORLD
VENTA MAYOR EXCLUSIVA PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS
VENTA DE ACCESORIOS, JUEGOS Y CONSOLAS
PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO
INFORMACIÓN DE NOVEDADES MEDIANTE E-MAIL
AMPLIA EXPOSICIÓN
HYPNOSYS WORLD S.L.
C/ COMTE BORRELL 20-22 BAJOS 08015 BARCELONA
TEL 93 442 60 65 - 93 442 15 61 - 93 442 80 38
FAX 93 441 98 10
e-mail: hypnosis@infonegocio.com
web: http://www.hypnosysworld.com


Multi GAMES
VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS
PlayStation
PS2
GAME BOY COLOR
Dreamcast
NINTENDO64
PC CD-ROM
ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.
DVD VIDEO
EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.
Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com


¡CONSOLAS!
todo en videojuegos
COMPRAMOS Y VENDEMOS
NUEVO Y USADO
MODERNO Y ANTIGUO
MUY PRONTO NOS VERÁS EN LA MAS SURTIDA
PÁGINA DE JUEGOS DE INTERNET CON
LOS MEJORES PRECIOS, ESTÁTE ATENTO
VENDEMOS Y COMPRAMOS EN TODA ESPAÑA
ESTAMOS EN:
MÓSTOLES, CALLE SIMÓN HERNANDEZ, 53
CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA
EL TELEFONO Y FAX: 916.475.788
INTERNET: v-consolas@terra.es


CONSULTA TODOS LOS JUEGOS DISPONIBLES EN NUESTRA PAGINA WEB...
CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS®
C/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 - Madrid
Tlf: 915232393 Fax: 915232408
HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.ES
HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.COM
E-MAIL: GENERAL@CHOLLOGAMES.ES
AHORA ABIERTO SABADOS TARDE
OFERTAS RPG PSX AMERICANO
FINAL FANTASY TACTICS 60
CHOCOBO DUNGEON 2 54
PARASITE EVE 54
WILD ARMS 2 54
BANDAS SONORAS JUEGOS
METAL GEAR SOLID 2 15
SILENT HILL 2 15
FINAL FANTASY X 56
KING OF FIGHTERS 2001 15
ZELDA MAJORA'S MASK 29
CASTLEVANIA PSX 15
FINAL FANTASY R POTION 15
BIOHAZARD CODE VERON. 29
SQUARE VOCAL COLLECT. 15
XENOGEARS (CREID) 15
FINAL FANTASY PIANO C. 15
F. FANTASY X FEEL GOOD 15
FINAL FANTASY TACTICS 29
PARASITE EVE 29
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24-48 HORAS
COMPRAMOS LIQUIDACIONES DE TODO TIPO DE JUEGOS PARA CONSOLAS Y MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS ANTIGUAS.
COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS.
VEN A VISITARNOS A LA FERIA DEL COMIC DE BARCELONA DEL 9 AL 12 DE MAYO.
VEN A CONOCER NUESTRA AMPLIACION. AHORA + JUEGOS + MERCHANDISING + DE TODO...
TODO PARA TODAS TUS CONSOLAS DESDE LA ATARI 2600 HASTA LO ULTIMO PARA X-BOX, GAME CUBE, PLAYSTATION 2 Y GAME BOY ADVANCE LO ENCONTRARAS EN NUESTRA TIENDA.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

La saga *Final Fantasy* se está prodigando bastante últimamente en las consolas de Sony, y en *PlanetStation* no hemos podido resistir la tentación de prepararos un reportaje especial coincidiendo con la aparición de *Final Fantasy X* para PlayStation 2 y *FF IV* y *V* para PS One. En el próximo número toda la Redacción va a dar el 'do' de pecho para explicaros todo lo que siempre habéis querido saber y nunca os habéis atrevido a preguntar sobre esta mítica saga de Square.

Hay profesiones difíciles, pero seguro que ninguna se puede comparar con la dura tarea de ejercer de mosquito. La sangre es un manjar difícil de conseguir y el camino para alimentarte con ella está lleno de peligros y trampas. ¿Qué como sabemos todo esto? Pues gracias a *Mr. Moskeeto*, la penúltima locura japonesa de la que os contaremos todos los detalles el mes que viene.

Si crees que todos los árbitros son demasiado tarjeteros y que cortan demasiado el juego, *Red Card Soccer* te interesará. Su nombre puede resultar engañoso porque, la verdad, las tarjetas rojas tienen tanto protagonismo como las ensaladas en la vida de Holybear. Lo que prima aquí es marcar un gol y cualquier medio es bueno para conseguirlo: patadas voladoras, segadas asesinas, remates que ni Neo en *Matrix*... Estas y otras lindezas las podréis encontrar en nuestra *review* del juego.

En el mes de mayo va a producirse el estreno de la película basada en el Hombre Araña, y nosotros ya hemos podido probar una primera versión de *Spider-Man: The Movie*, el videojuego basado en el film. La verdad es que el salto (esta vez con red) a PS2 de Spidey no podía haber sido mejor, y los 128 bits de la bestia negra de Sony le han sentado muy bien. Lo podréis comprobar por vosotros mismos en el número 43 de *PlanetStation*.

A LA VENTA A MEDIADOS DE MAYO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



Mucho más en www.por-mi.com

¡Haz amigos en directo en el mejor chat de España!

CHAT55 al 7610

mi tlfno es... 93238 4030

kdamos sta tarde?

como t llamas?

Envía CHAT55 al 7610

Conéctate y chatea desde tu móvil con gente como tú, estés donde estés, de forma totalmente anónima, podrás ligar, conocer un montón de gente nueva e incluso encontrar tu media naranja.

PRECIO MENSAJE:DE 0,90 A 1,2 EUR./MEN.



¡Crees que sabes mucho de futbol?. Demuéstralo. Ponte a prueba, chatea con miles de aficionados como tú. Entérate de las últimas novedades, opina, diviértete y disfruta con el deporte que más te gusta.

DIVIÉRTETE CON TU MÓVIL. CHATEA, LIGA, HAZ AMIGOS, GASTA BROMAS...

TODO LO QUE BUSCAS ESTÁ EN TU MÓVIL mi  SMS®

- PIROPOS: ¿No sabes que decirle a es@ chic@ que te gusta tanto? ¿Te gustaría sorprenderla con un piropo muy especial? ¿Quieres ligar de forma original? Envía la palabra **PIROPOS39** al **7611** y recibirás los mejores piropos en tu móvil. ¡Ligarás con quién quieras!
- LIGAR FÁCIL: De copas, en el gimnasio, en clase...Liga siempre fácilmente, estés donde estés. Envía la palabra **LIGARFACIL55** al **7611**, tendrás en tu móvil los mejores trucos y consejos para ligar. ¡No habrá nadie que se te resista!.

MUCHO MÁS EN WWW.MI-SMS.COM

- HORÓSCOPO: ¿Quieres saber lo que te depara el futuro? Te lo contamos todo. Envía al **7611** la palabra **HOROS88:** seguida de las tres primeras letras de tu signo y de la letra del tipo de horóscopo que quieras recibir (A para amor, T para trabajo, F para familia, S para salud) . Nunca tendrás dudas sobre tu destino. (Ej. horos88:acua para acuario sobre
- REGALOS: ¿Quieres hacer un estupendo regalo a esa persona tan especial y no se te ocurre nada?. No te preocupes, sólo tienes que enviar al **7611** la palabra **REGALOS12:** seguido de la persona a la quieras hacer el regalo (madre, padre, hijo/a, hermano/a, abuelo/a, novio/a, suegro/a) ¡¡y sorprende a todos con tu regalo!! (ej.regalos12:novia si la perona a la quieres hacer el regalo es tu novia)
- PROVERBIOS: Sorprende a todos los que te rodean con tu sabiduría. Para recibir un proverbio en tu nóvil envía la palabra **PROVERBIOS11** al **7611** ¡Dejarás a todos con la boca abierta!
- REFRANES: ¡Qué no te dejen cortado!. Con nuestros refranes tendrás respuesta para todo. Envía la palabra **REFRANES12** al **7611** ¡Ya verás como se sorprenden!
- CITAS: ¿Quieres sorprender a todos los que te rodean?. Para recibir una cita célebre en tu móvil envía **CITAS55** al **7611**. ¡y en un momento tendrás un ejemplo de sabiduría en tu móvil!
- CHISTES: ¿Te quieres reir?. Para recibir los mejores chistes envía **CHISTES55:** y el tipo de chiste que prefieras (feminista, machista, borracho, varios, suegra, superman, futbol, matrimonio) al **7611** Te enviaremos los chistes más graciosos.
- TELEAMIGO: ¡Haz amigos con tu móvi, o algo más...! Envía el texto **MILIGUE5.** al **7611** seguido de chico o chica y cinco palabras que te describan (deja un espacio entre cada palabra). ¡Y chatea con quien quieras!(Ej. miligue2.chica rubia guapa sexy divertida simpatica)
- ¿QUÉ ES?: ¿Tienes dotes de detective? ¡Atrévete a probar!. Demuestra a todos que eres el más listo . Envíanos la palabra **MIJUEGO13** al **7611** ¿Serás capaz de descifrar el enigma antes que nadie ?
- SORTEO: Este mes regalamos bicicletas, móviles y 100.000 ptas. en metálico. Sólo tienes que mandar un mensaje con **SORTEO55** al **7611** ¿Serás tú el ganador de nuestro próximo sorteo?
- EXCUSAS: ¿Tu novia te ha pillado, has llegado tarde al trabajo, tienes una comida familiar aburridísima...? Envía **EXCUSAS55** al **7611** para recibir las mejores y más ingeniosas excusas.

DIVIÉRTETE Y DISFRUTA CON: mi  LOGO

Válido para tlfnos. fijos y móviles

- MULTISERVICIO2: ¿Te gustaría gastar una divertida broma a un amigo y escuchar su reacción, o charlar con miles de personas como tú en nuestro Party-Line? Llama al **906 88 70 07**. Todo un mundo de posibilidades para tu diversión. ¡Nunca más te aburrirás!
- MULTISERVICIO1: ¿Quieres personalizar tu buzón de voz con mensajes originales y divertidos, ganar 60.000 euros fácilmente, ligar...? .¡Pues llama al **906 42 41 18**!. Todo lo que buscas está aquí. ¡Y mucho más!
- PUNTO SMS: Queda con gente como tú para ir al cine, de copas, citas eróticas. ¡Hay miles de personas deseando contactar contigo ahora mismo!, ¿Quieres conocerlas?. Llama al **906 42 02 26** si buscas una chica. Llama al **906 42 02 25** si buscas un chico.

¡¡Nuevo en España!!

MUCHO MÁS EN WWW.MI-LOGO.COM


PS one
YA SÓLO NECESITAS UN ENCHUFE
Ahora, con la nueva pantalla LCD de PlayStation, sólo necesitas un enchufe para jugar con tu PS one en cualquier sitio. Búscate la vida.
Pantalla de cristal líquido de 5 pulgadas a color.
Permite conectar a través de un cable de conexión AV a un reproductor DVD o VHS y/o a una videocámara digital.
Incluye dos altavoces para reproducir sonido estéreo.
Control de volumen y luminosidad.
Salida para auriculares.
Posibilidad de conexión al encendedor del coche.
SÓLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
es.playstation.com
"PlayStation" and "PS one" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY and "SCE" are registered trademarks of Sony Corporation.
TBWA